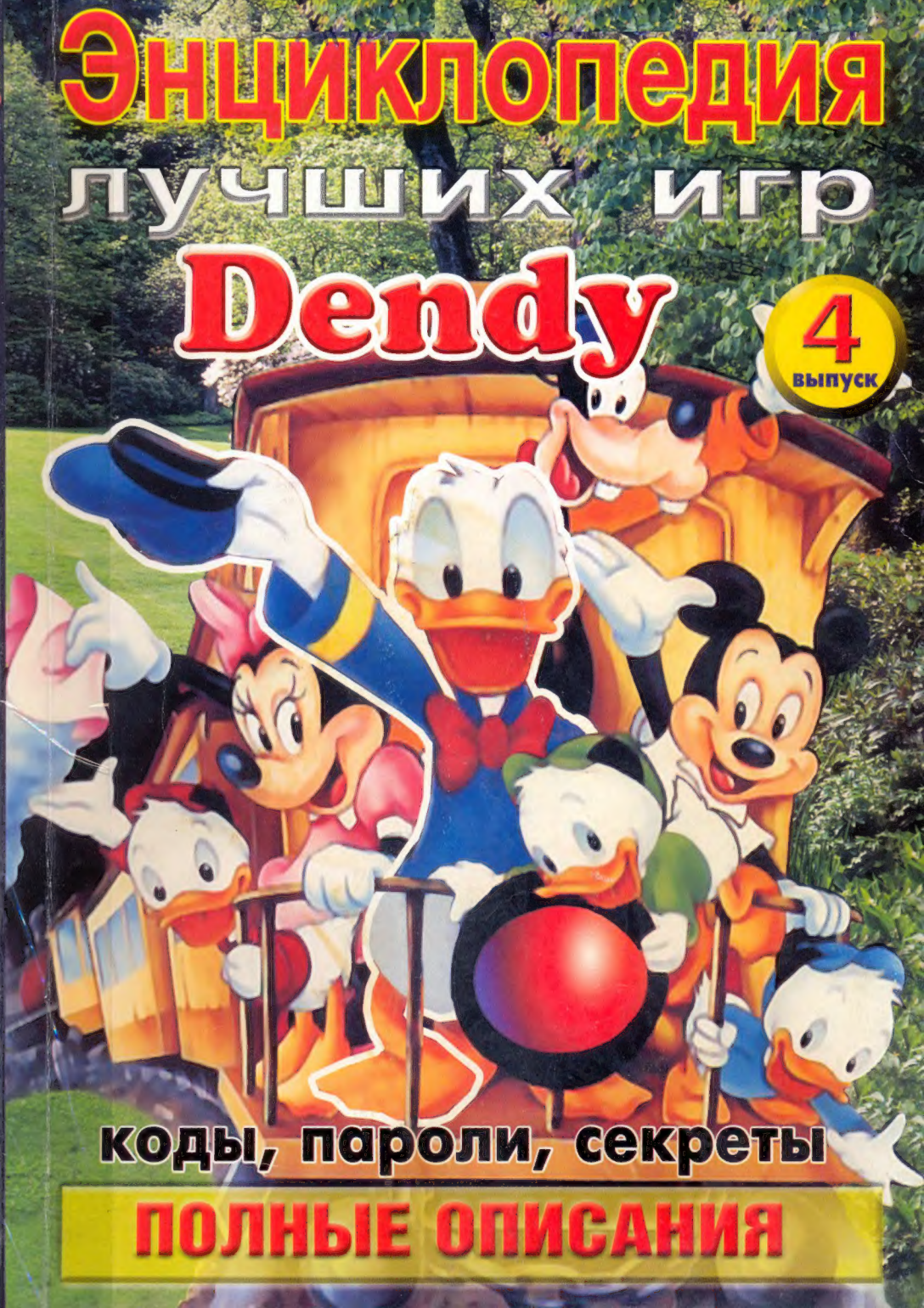
Энциклопедия лучших игр Dendy

4 выпуск



коды, пароли, секреты

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

WWW.avipiter.ru
Аудио
Видио
Игры
В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН
На главную
Информация для клиента
Поиск товара
Карта сайта
Вход для покупателя
Аудио
Видео DVD
Игры
Каталог продукции
Новинки
Лидеры в продаже
Прайс-лист
Форум
Главная страница
Поиск товара:
Расширенный по
СЕГОДНЯ В НАШЕМ МАГАЗИНЕ
Новинки
Лидеры в продаже
AB905KB
DVD-Плеер всего за 151.50$!!! Только сегодня!
• Системный процессор C-Cube
• DVD-загрузчик Hitachi
• S-Video и компонентный видеовыходы, обеспечивающие
BBK919PS
DVD-Плеер всего за 165.50 $!!!
• Системный процессор C-Cube
• DVD-загрузчик Panasonic
• Выходной видеосигнал с прогрессивной разверткой,
ВАС НЕТ DVD?!
ВАМ СЮДА

Энциклопедия
лучших игр
для
Dendy

Game Boy, Game Boy (Pocet), Game Boy (Color), Simba, Simba`s Compact, Simba`s Prince, Simba`s Junior, SuperStation, Star Trek, Liko (клавиатура), Сюбор (клавиатура), Киборд (клавиатура)

«Слово и Дело»
Санкт-Петербург
2002

ББК 22.18
УДК 681.3: 794 (03)
С 30

С 30 **Энциклопедия лучших игр для Dendy, вып.4** — СПб: «Слово и Дело», 2002. – 208 стр

В книге представлены описания видеоигр для приставок Dendy. Приведены коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождения игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо № 13-07-19-5833 от 31.12.97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат законным владельцам

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции ОК-005-93. Том2. 953000. Книги брошюры

ISBN 5-93603-089-X

© Издательство «Слово и Дело», 2002
© Издательство «Нева-Визит», 2002

Содержание

ADDAM'S FAMILY 8
BUCKY O'HARE 14
DR. CHAOS 31
DUCK TALES 41
FINAL FANTASY 1 48
FLINSTONES: THE RESCUE OF DINO & HOPPY 58
FRANKENSTEIN: THE MONSTER RETURN 66
MANIAC MANSION 75
NINJA GAIDEN (есть 1991 г. и 1988 г. в.) 88
POWER BLADE 97
PRINSESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM 105
PRISONERS OF WAR 120
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3:
THE MANHATTAN PROJECT 129
TOKI 144
TOM & JERRY 151
TROJAN 160
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ 167

1942 167
1945 167
3 EYES 167
ABADOX 167
ADDAMS FAMALY 2:
PUGSLEY'S SCAVENDER HANT 167
ADVENTURE ISLAND 167
ADVENTURE ISLAND 2 167
ADVENTURE ISLAND 4 167
ADVENTURES OF DINORIKI 167
ADVENTURES OF LINK: ZELDA II 167
ADVENTURES OF LOLO 168
ADVENTURES OF LOLO 2 168
ADVENTURES OF LOLO 3 168
ADVENTURES OF ROCKY
& BULLWINKLE AND FRIEND 168
ADVENTURES IN MAGIC KINDOM 2 168
ADVENTURES OF RAD GRAVITY 168
ADVENTURES OF ROCKY
AND BUII INKLE (THE) 168
AFTER BURNER 168
BATMAN 2 169
BATMAN 4 169
BATMAN RETURNS 169
BATTLE-CITY 169
BATTLE ROAD 169

BATTLE SHIP 169
BATTLETOADS 169
BATTLETOAD 3 169
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON 170
BAYOU BILLY 170
BEE 52 170
BEST OF THE BEST 170
BEST OF THE BEST:
CHAMPIONSHIP KARATE 170
BIG FOOT 170
CALIFORNIA GAMES 171
CAMP ORC (THE) 171
CAPTAIN PLANET 171
CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS . 171
CAPTAIN SKYHAWK 171
CAPTAIN MAGIC SOCCER 3 171
CASINO KID 171
CASINO KID 2 171
CASTLEVANIA 172
CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST 172
CASTLEVANIA 3 172
CHASE H. Q. 173
CHIP & DALE 173
CHIP & DALE 2 173
CHIP & DALE 3 173
CIRCUS-CHARLIE 173
COBRA TRIANGLE 173
CODE NAME: VIPER 173
COMBAT (FILD COMBAT) 173
COMMANDO 173
CONFLICT 173
CRYSTALIS 174
CYBERNOID 174
DASH GALAXY 174
DEAD FOX 174
DEADLY TOWERS 174
DEFENDER OF THE CROWN 174
DEMON SWORD 174
DEVIL BOY 174
DICK TRACY 174
DINOSAUR FIGHTER 3 175
DINOWARS:
THE DESTRUCTION OF-SPONDYLUS 175
DIG DUG 2 175
DIRTY HARRY 175
DISNEY ADVENTURE IN MAGIC KINDOM 175
DIZZI: TREASURE ISLAND 175
D.J.BOY 175
DOLLAR CHUNFO 175
DOUBLE DRAGON 2: THE REVENGE 175
DOUBLE DRAGON 3 176
DR. CHAOS 176
DR. MARIO 176
DRACULA 176
DRAGON BUSTER 2 176
DRAGON FIGHTER 176
DRAGON SPIRIT 176
DRAGON STRIKE 176
DRAGON`S LAIR 177
DRAGON UNIT 177
DRAGON-WARRIOR 177
DREAM-MASTER 177
DREAM WARRIOR 177
DUCK TALES 177
DUCK TALES 2 177
FANCY BILLIARD 178
FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY 178
FATAL FUERY SPECIAL 178
FAXANADU 178
FBI POLICEMAN 2 178
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE 178
FESTER'S QUEST 179
FINAL FANTASY 179
FIRE BIRD 179
FIRE BIRD SUPER 179
FIRE`N ICE 179
FIRE HAWKS 179
FIRST OF NORH STAR 179
FIST OF THE NORTH STAR 179
FLAPPY 179
FLIGHT OF INTRUDER 179
FLINSTONES-2: THE SUPRISE
OF DINOSAUR PEAK 179
FLYING-WARRIOS 180
FLYING DRAGON 180
FRANKENSTEIN 180
FRIDAY THE 13 180
FRUIT FOX (BANANA PRINCE) 180
G.I. JOE 180
G.I. JOE 2: THE ATLANTIS FACTOR 180
GALAGA 180
GARGOYLE'S QUEST 2 181
GAUNTLET 181
GET AWAY 181
GHOST BUSTERS 181
GHOST BUSTER 2 181

GHOST BUSTERS 3 181
GHOST'N GHOULS 181
IRON TANK 182
IRONSWORD WIZARDS & WARRIORS-2 182
ISOLATED WARRIOR 182
J. J. WAR 182
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU 182
JAMES BOND 007 182
JAMES BOND JR 182
JETMAN 182
LEGACY OF THE WIZARD 183
LEGENDARY WINGS 183
LEGEND OF THE DIAMOND 183
LEGEND OF ZELDA 183
LEMMINGS 183
LHX ATTACK CHOPPER 184
LICKLE 184
LIFE FORCE 184
LITTLE MERMAID 184
LITTLE NEMO: DREAM MASTER 184
LITTLE NINJA BROTHERS 184
LITTLE SAMSON 184
LONE RANGER 185
LOOPZ 185
MAD MAX 185
MAGIC DARTS 185
MAPPY 185
MARIO BROS 185
MAGIC OF SCHEHERAZADE 185
MANIAC MANSION 186
MASK (THE) 186
MASTER FIGHTER 2 186
MAX WARRIOR 187
MENDEL PALACE 187
METAL GEAR 187
METAL GEAR 2 187
METAL FIGHTER 187
METAL STORM 187
METROID 187
MIKEY MOUSE 187
MICKEY MOUSE CAPADES 188
MICKEY'S SAFARI 188
IN LETTERLAND 188
MIGHTY BOMB JACK 188
MIGHTY FINAL-FIGHT 188
MIKE TYSON'S PUNCH OUT 188
MILO'S SECRET CASTLE 188
MISSON IMPOSSIBLE 188
MONSTER IN MY POCKET 189
MORTAL-ARMS 189
MORTAL KOMBAT 3 189
MORTAL KOMBAT 4 189
MORTAL KOMBAT 5 PRO 189
NARC 189
NES PLAY ACTION FOOTBALL 190
NEW-COMPETITION 190
NHL`97 (SUPPER) 190
NINJA TURTLES 190
NINJA TURTLES: THE ARCADE GAME 190
NINJA TURTLES 2 191
NINJA TURTLES 3:
THE MANCHATTAN PROJECT 191
NINJA TURTLES 4:
TOURNAMENT FIGHTERS 191
NINJA TURTLES 4: TURTLES IN TIME 192
NIGEL MANSEL'S WORLD CHAMPIONSHIP .. 192
NINJA CAT 192
NINJA CRUSADERS 192
NINJA RYVKENDEN 192
NINJA RYVKENDEN 3:
NINJA DRAGON SWORD 192
NINJA GARDEN 193
NINJA GARDEN 2 193
NORTH AND SOUTH 193
NORTHERN KEN 193
OTHELLO 193
P.O.W.: PRISONERS OF WAR 193
PAC-MANIA 193
PALAMEDES 193
PAPER-BOY-2 194
PARODIUS 194
PHANTOM FIGHTER 194
PINBALL 194
PIPE DREAM 194
POWER BLADE 194
POWER BLADE 2 194
POWER BLADE 3 194
POWER SOCCER 194
POWER PUNCH 2 194
PREDATOR 195
PRINCE OF PERSIA 195
PRINCESS TOMATO
IN THE SALAD KINGDOM 195
PRO AM RACING 195
PROBOTECTOR 195
PRO SPORT HOCKEY 195

PSY BUSTER 195
PUSHER (THE) 195
PUNISHER 195
PUZZNIC 195
RACKET ATTACK 196
RAD RACER 196
RAD RACER 2 196
RAINBOW ISLAND 196
RAMBO 197
RAMPAGE 197
RBI BASEBALL 197
RBI BASSEBALL 2 197
RED ZONE 197
REVOLUTION HEROES 197
RING KING 197
RIVER CITY RANSOM 197
ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES 198
ROBOCOP 198
ROBOCOP 3 198
ROBOCOP 4 198
ROBO PIT 198
ROBOTEC 198
ROBO WARRIOR 198
STREET FIGHTER 5 199
STRIDER HIRYU 199
SUMMER CARNIVAL`92 199
SUPER CONTRA 199
SUPER DONKEY KONG 199
SUPER JETMAN 199
SUPER KONAMI 3 199
SUPER MARIO BROTHERS 199
SUPER MARIO BROTHERS 2 200
SUPER MARIO BROTHERS 3 200
SUPER MARIO BROTHERS 5 201
SUPER SONIC 5 201
SUPER SPRINT 201
SUPER SPY HUNTER 201
SWORD MASTER 201
TECMO BOWL 201
TECMO SUPER BOWL 202
TECMO WORLD WRESTLING 202
TERMINSTOR 2: 202
JUDGEMENT DAY 202
TERRA-CRESTA 202
TERRA STAR 202
TETRIS BY TENGEN 202
THUNDERBIRDS 202
TIGER-HELI 202
TINY TOON 2 202
TINY TOON 4 202
TITANIC 203
TOKI 203
TOMBS & TREASURE 203
TOOBIN 203
TOP GUN 2 203
TOP GAN 3 203
TOP PLAYERS TENNIS 203
TOTAL RECALL 203
TOXIC CRUSADERS 203
TOWN & COUNTRY 2:
THRILLA`S SURFARI 203
TRACK AND FIELD 2 203
TREASURE-MASTER 204
TWEEN BEE 3 204
TWIN COBRA 204
TWIN EAGLE 204
UFOURIA 204
ULTIMA: EXODUS 204
ULTIMA: QUEST OF THE AVATAR 204
ULTIMATE AIR COMBAT 204
URBAN STRIKE 205
VEGAS DREAM 205
VIGILANTE 205
WACKY RACES 205
WALL STREET KID 205
WCW WRESTLING 205

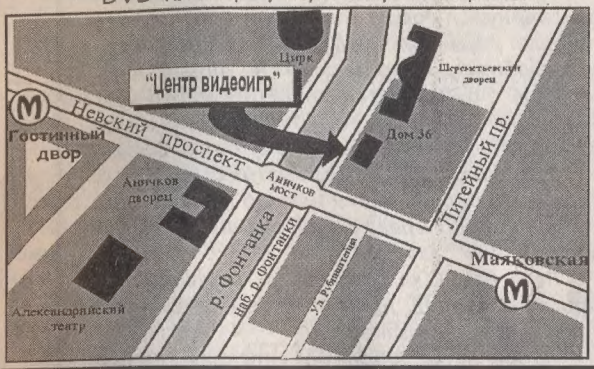
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН 206
НАШИ КНИГИ ВЫ МОЖЕТЕ КУПИТЬ: 208

ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ВИДЕОИГР

ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

Самая полная в городе коллекция

- видеоприставок (Dendy, Sega, Simba, Sony PS, Nintendo, Dreamcast и др.)
- аксессуаров, комплектующих
- картриджей (Dendy, Sega, Dreamcast)
- DVD-плейеры, акустика, лингафоны



«Центр видеоигр»

191025, С-Петербург,
наб., р. Фонтанки,36
тел: (812) **272-83-77**
E-mail:**neva-visit@peterlink.ru**

В ЦЕНТРЕ ВИДЕОИГР

осуществляется ремонт игровых приставок всех типов в течение часа в присутствии заказчика

Dendy, Sega, Nintendo, Panasonic 3DO, Sony PlayStation, Gold Star, Dreamcast и др.

Раскодировка SONY PLAYSTATION в короткие сроки

Наш адрес: наб. реки Фонтанки, д. 36 (угол Невского пр-та), ст. метро «Гостиный двор».
Тел. (812) 272-83-77.

По вопросам оптовой продажи приставок, книг, картриджей и аксессуаров, DVD-плейеров, акустики, лингафонов обращаться:

в Москве ..... тел. (095) 122-00-70 E-mail: veviorko.art@mtu-net.ru
в Санкт-Петербурге ..... тел. (812) 440-51-30 E-mail: neva-visit@peterlink.ru
в Ростове-на-Дону ..... тел. (8632) 44-73-37 E-mail: valer@aaanet.ru
в Екатеринбурге ..... тел. (3432) 63-22-13 E-mail: v.irina@mail.ur.ru
в Новосибирске ..... тел. 8-902-911-63-44 E-mail: wenderer@online.nsk.ru

Информацию о наших товарах Вы можете получить на сайтах: **WWW.SYMBAS.COM, WWW.NEVAVISIT.NAROD.RU**

Приглашаем к сотрудничеству партнеров по Северо-Западному и Северо-Кавказскому регионам.

ТОВАРЫ ПОЧТОЙ

Вне Санкт-Петербурга товары можно получить почтой. Почтовые расходы за наш счет. Заинтересовавший Вас каталог товаров высылаем бесплатно (укажите номер каталога):

- **Каталог № 1** Sony PlayStation (видеоприставки, аксессуары и книги с описанием игр).
- **Каталог № 2** Sega Mega Drive II (видеоприставки, аксессуары, картриджи и книги с описанием игр).
- **Каталог № 3** Dendy (видеоприставки, аксессуары, картриджи и книги с описанием игр).
- **Каталог № 4** Dreamcast (видеоприставки, аксессуары и книги с описанием игр).

Заявку на каталог товаров присылать по адресу:
191025, Санкт-Петербург, а/я 15 Кевлюку А. А. или E-mail: neva-visit@peterlink.ru

БЕЗ КОНВЕРТА С ОБРАТНЫМ АДРЕСОМ КАТАЛОГИ НЕ ВЫСЫЛАЮТСЯ!

СЕМЕЙКА АДДАМС

Nintendo of America • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Семейка Аддамсов была выселена из дома и глава семьи, Гомес Аддамс, отправился разобраться с банковскими счетами. Когда он вернулся домой, то обнаружил, что его семья похищена. Играя за Гомеса, вы должны спасти ваших любимых домочадцев и нажитые непосильным трудом богатства. Для этого нужны деньги, много денег — 1000000$, но, к счастью, они раскиданы по всему дому. Однако не думайте, что вы так легко их соберете — вам надо будет найти немало ключей, одолеть злобных врагов и разрешить кучу таинственных загадок.

Не имея никакого оружия, вы можете уничтожать врагов, прыгая на них сверху или заманивая их в западни.

Цель игры: обследовать фамильный особняк и некоторую территорию вокруг него и найти всех членов семьи, а кроме того, собрать миллион долларов. Деньги представлены в игре отдельными купюрами, алмазами и золотыми слитками.

В общем, поиск предстоит долгий и интересный.

Управление

START — начало игры, во время игры — показ инвентарного списка
SELECT — активизирует Вещь
A — прыжок, плавание в воде
B — вход в помещения, плавание в лодке
↓ — приседание

Персонажи игры

Гомес (GOMEZ) — патриарх семейки Аддамс, которым вы управляете.

Мортиция (MORTICIA) — жена Гомеса. Была похищена поверенным семейства Тулли Алфордом. К счастью, вы обнаружите ее прежде, чем ей причинят какой-либо вред.

Тулли Алфорд (TULLY ALFORD) — коварный поверенный семейства Аддамс.

Дядюшка Фестер (FESTER) — вы не увидите его до конца игры, хотя в ходе поисков побываете в его комнате. Поскольку в финале он будет нападать на вас, есть вероятность того, что это вовсе не Фестер, а гнусный самозванец.

Среда (WEDNESDAY) — дочь Гомеса и Мортиции. Вы найдете ее в морозильнике (бедняжка!)

Пагсли (PUGSLEY) — сын Гомеса и Мортиции. В продолжении всей игры он будет дрыгать ногами, безнадежно застряв в окне.

Ларч (LURCH) — знаменитый слуга семейки Аддамс. Хорошо играет на пианино и знает, как открыть несколько дверей.

Грэнни (GRANNY) — бабушка. Поможет вам освободить несчастного Пагсли. Найти ее вы сможете на кухне, в печи.

Вещь (THING) — вещь можно использовать три раза как защиту.

Полезные предметы

Ключ от парадного входа (FRONT DOOR KEY) — вы получите его, уничтожив скелет в склепе. Без этого ключа невозможно попасть в дом и исследовать его.

Кость (BONE) — это один из трех необходимых компонентов специальной сжимающей микстуры, которая уменьшит Пагсли и позволит вытащить его из окна. Находится в одной из комнат склепа.

Ковш (BUCKET) — нужен для того, чтобы затушить огонь в камине для доступа в тайную комнату. Но сначала нужно будет наполнить его водой в ванной комнате. Найти ковш можно на кухне.

Дополнительная жизнь — в игре имеются 2 дополнительные жизни в виде головы Гомеса. Одна находится в морозильнике, другая — в секретной комнате.

Ключ от чердака (ATTIC KEY) — вы получите его от Wednesday, когда она оттает.

Зонтик (UMBRELLA) — очень полезный предмет, находящийся в оранжерее. Позволяет прыгать с большой высоты.

Музыкальные манускрипты (MUSIC MANUSCRIPTS) — находятся в библиотеке в количестве трех штук. Пригодятся для того, чтобы попасть в сад и на берег секретной реки.

Дыхательная трубка (SNORKEL) — находится в игровой комнате. Позволит вам плавать под водой без какого-либо вреда для себя.

Ключ от дерева (WOODEN KEY) — находится в комнате Wednesday. Нужен для того, чтобы войти в дверь на дереве, под которым вы начали игру.

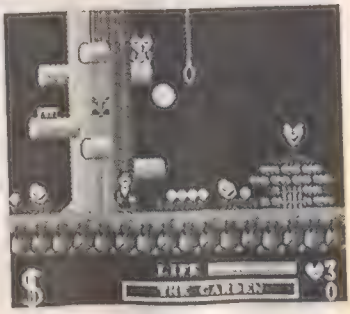
Синее яйцо (BLUE EGG) — спрятано внутри дерева. Это второй компонент для сжимающей микстуры.

Гаечный ключ (WRENCH) — лежит на дне водоема. Когда вы доберетесь до него, появится Грэнни и сообщит, что она собирается запустить дымовую машину.

Дым (FOG) — последний компонент для сжимающей микстуры. Дымовая машина будет стоять на крыше.

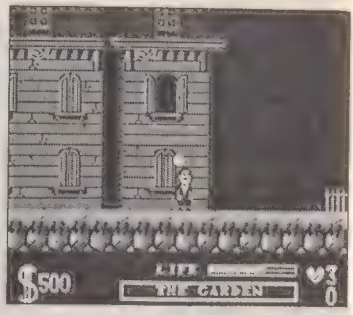
Куски сыра — восстанавливают жизненную энергию.

Прохождение



Вы начинаете игру под огромным суковатым деревом. Первым делом уничтожьте сову, а иначе она будет закидывать вас яйцами, когда вы полезете наверх за первой купюрой. Обратите внимание, что на дереве есть потайная дверца, но вам ее не открыть, поскольку у вас нет необходимого ключа.

Забрав купюру, двигайтесь вправо. Цветы-людоеды убивайте, прыгая на них сверху в тот момент, когда они захлопнут рот. В фамильный особняк вам пока не попасть (опять же нет ключа), поэтому, не останавливаясь, идите дальше и берегитесь, так как из окон особняка вас будут обстреливать.



Дойдя до могил, постарайтесь попасть на висящие сверху платформы с деньгами и алмазом. Для этого вам нужно будет прыгнуть сначала на последнее привидение, а с него перепрыгнуть на нижнюю платформу.

Собрав все, что нужно, двигайтесь дальше, пока не достигнете открытого могильного камня. Зайдя в него (клавиша B), попадаете в склеп. Чтобы уничтожить скелет, прыгните на него три раза, он исчезнет, и вместо него появится ключ от парадной двери в особняк.

В склепе есть четыре двери:

1. Верхняя и нижняя левые двери — ведут в комнатушки с деньгами;

2. Правая верхняя дверь ведет в комнатку, где можно найти кость, которая вам пригодится в дальнейшем.

3. В правую нижнюю дверь заходить не стоит — за ней яма с кольями и мгновенная смерть.

После выхода из склепа идите к особняку и заходите в парадную дверь. Здесь вам на голову сразу падает люстра — примите это во внимание и будьте начеку, сразу выскакивайте обратно из дома, а когда зайдете снова — люстры уже не будет.

Обратите внимание на пауков — к ним следует подходить поближе и, после того как они опустятся вниз, прыгать на них сверху.

Разобравшись с пауками, двигайтесь влево до упора, и попадете в картинную галерею, где вас будет поджидать медвежья шкура. Перепрыгнув через нее, запрыгивайте на полки в левом углу и идите вправо по картинам, висящим на стене. Шкура будет в точности повторять все ваши движения, воспользуйтесь этим, когда со стены на пол упадет капкан. После того, как шкура останется в капкане, возвращайтесь влево, чтобы попасть в комнату, из которой можно войти в библиотеку (THE LIBRARY). Остерегайтесь падающих сверху мечей!

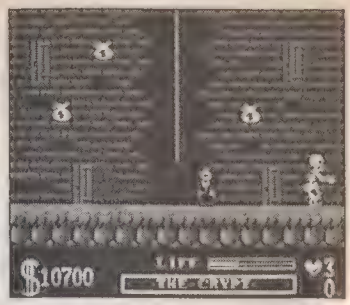
В библиотеке подберите один из манускриптов, дерните за шнурок, висящий справа, и к вам выйдет LARCH (дворецкий). Отдайте ему манускрипт и идите обратно к главной лестнице. Справа от нее войдите в дверь — попадете на кухню. Остерегайтесь крыс и летающей посуды. Из кухни можно попасть в топку и холодильник. В холодильник ведет дверь под выходом — преодолев все препятствия, там вы найдете деньги, дополнительную жизнь и, самое главное, свою дочь Wednesday.

В топке, которая находится в правом углу кухни, вы найдете GRANNY. Над топкой находится пустой ковш (BUCKET), который нужно забрать, поднявшись по трубе.

Выйдя из кухни, идите вправо, в столовую (DINING ROOM). Зеленого монстра, который там бродит, можно убить, обрушив на него люстру, для этого следует запрыгнуть на нее. Обратите внимание на камин — позже вы еще вернетесь к нему.

Из столовой есть выход в оранжерею (THE CONSERVATORY). Ужасные растения-людоеды лучше обойти стороной, за ними лежит зонтик (UMBRELLA).

Забрав зонтик, идите к главной лестнице, поднимитесь по ней и шагайте вправо, в комнату с двумя горящими свечами. Справа от свечей, на стене будет черное окно. Встаньте прямо под ним, подпрыгните и нажмите B. Вы попадете в одну из секретных комнат Гомеса, где найдете мешки с деньгами. Выйдя оттуда, продолжайте идти вправо, мимо рыцарей, машущих мечами. Минуйте их осторожно, чтобы они не ударили вас по голове. Итак, вы в спальне главы семейства. Заберитесь на верхнюю правую панель (над подсвечником) и прыгните на середину кровати. Она спружинит и вы сможете запрыгнуть на панель, где лежит ВЕЩЬ (THING). Ее можно использовать как щит, в нужный момент нажав Select, но помните, что использовать ВЕЩЬ можно только три раза.

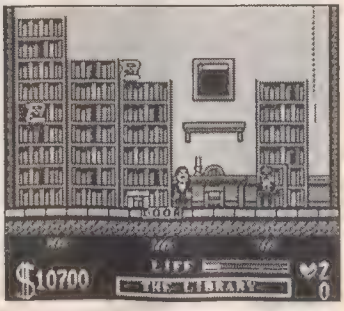


Далее двигайтесь вправо, на балкон (BALCOON), там постарайтесь собрать как можно больше денег, падающих с неба, попутно уничтожая пауков, которые будут валиться на вас вместе с деньгами. Все купюры собрать не получится, так что не переживайте и, как только халява кончится, шагайте обратно, к главной лестнице. Не спускаясь на первый этаж, идите влево, пока не дойдете до рыцаря с мечом. Войдите в дверь перед ним и попадете в игровую комнату (THE TOY ROOM). Нападающего на вас медведя Тэдди невозможно уничтожить, поэтому просто перепрыгивайте через него. Ваша задача — добраться до дыхательной трубки (SNORKEL), которая находится в верхнем левом углу. Сделать это непросто. Нужно запрыгнуть на самый нижний ящик и прыгать дальше, с одного ящика на другой. Казалось бы несложно, но стоять на ящике можно только тогда, когда он улыбается. В противном случае вы летите на пол вниз головой, и к вам тотчас же устремляется надоедливый Тэдди.

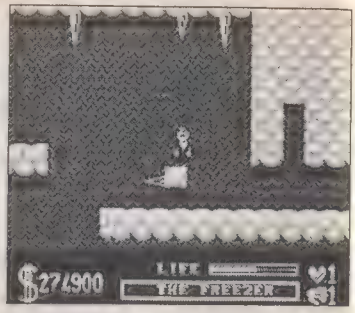
После некоторых мучений вы, наконец, забираете трубку и, выйдя из игровой комнаты, проходите мимо рыцаря. Следующая дверь приведет вас в комнату Фестера (FESTER'S ROOM), где вы найдете мешок с деньгами.

Далее идите дальше, за вторым рыцарем вы увидите дверь в ванную комнату (THE BATHROOM). Войдя туда, обратите внимание на веревку, свисающую с потолка в верхнем левом углу. Если за нее дернуть, то из душа польется вода. Не дотрагивайтесь до кусков мыла, ползающих туда-сюда, иначе опрокинетесь с ног на голову. Дернув за веревку, идите к душу и ваш пустой ковш станет полным. После этого выходите из ванной и двигайтесь к следующей двери. Войдя в нее, вы очутитесь в комнате WEDNESDAY. Будьте настороже, на вас нападут летающие платья. Заберите деньги и ключ от дерева (TREE KEY), и быстро уходите. Теперь перед вами последняя комната перед чердаком — комната PUGSLEY сына Гомеса. Избегая жутких зубастых рыб (что за увлечения у паренька!), соберите деньги и прыгайте в дырку, что находится под надписью ONE WAY, справа. В полете вы увидите PUGSLEY, который успеет вам сообщить, что он безнадежно застрял в окне, и помочь ему может только специальная сжимающая микстура, состоящая их трех компонентов. Один у вас уже имеется, — это кость. Осталось найти еще два.

Приземляетесь вы в саду. Идите к дереву, под которым начали свое путешествие, и зайдите в дверь над самым верхним суком. Внутри дерева вам нужно будет взобраться на самый верх по сучкам, но не стойте на них слишком долго — некоторые падают вниз прямо из-под ног. Наверху вы обнаружите синее яйцо (это второй компонент для сжимающей микстуры). Забрав его, шагайте обратно к дому и направляйтесь в столовую (где находится камин). Подойдя к камину, затушите огонь водой из ковша, пламя погаснет и вы сможете войти в секретную комнату. Соберите здесь все, что увидите, и направляйтесь опять к главной лестнице. Через большую двустворчатую дверь по центру войдите в танцзал (THE BALLROOM). Вы увидите Ларча, играющего на пианино (не зря ведь вы дали ему ноты), и кружащуюся в странном танце пару. Не обращая пока внимания на деньги, выйдите в сад (THE WOOD) через застекленную дверь справа от Ларча. Шагайте влево, прыгая на головы зеленых монстров, уворачиваясь от птиц и яблок и обходя зубастые капканы. В конце сада будет водо-



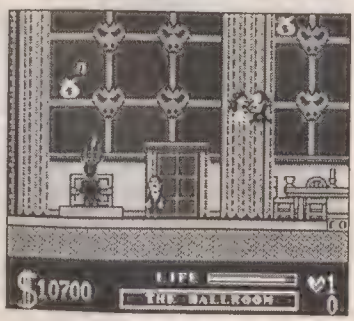
ем (THE POND) — деньги на другом его берегу можно собрать, оттолкнувшись от лягушки. После этого прыгайте в воду. Поскольку у вас есть дыхательная трубка, вы не утонете. В водоеме вы найдете гаечный ключ (WRENCH). Сразу после этого вас посетит бабушка GRANNY и сообщит о своем намерении установить на крыше дымовую машину. Обратите внимание на проход в стене, справа от ключа, который охраняет медуза. Защититься от нее невозможно даже с помощью вещи, так что обогните ее и войдите в тайную комнату, где будут лежать 100000 $ и дополнительная жизнь.



Выбравшись из воды, идите обратно в танцзал. Там, поднявшись по гардинам, соберите все деньги и двигайтесь на чердак (THE ATTIC). Там держите путь вправо, пока не дойдете до черного провала в стене, рядом со сложенными на полу картинами. Подпрыгните и нажмите B — вас ждет еще одна тайная комната. Забрав из нее все деньги, вы окажетесь в коридоре с рыцарями, мимо которых проходили, когда шли на чердак. Снова поднимитесь туда и дойдите до его конца. Там, через дверь вылезайте на крышу (THE ROOF). Двигайтесь медленно, так как сверху на вас будут падать куски черепицы, и нужно будет успевать отходить обратно. Перемещаясь влево, вы достигнете дымовой машины, которая будет испускать облачка пара. Подпрыгнув, возьмите одно такое облачко и третий компонент для сжимающей микстуры будет у вас. После этого поднимитесь на дымоход (THE CHIMNEY) и войдите внутрь, где, медленно падая вниз, соберите как можно больше денег. Лучше всего будет, если вы будете держаться одной стороны дымохода, а потом вернетесь и соберете деньги на другой стороне. Однако к этому времени, если все в игре вы проходили успешно, у вас на руках должно быть не меньше 1000000 $, поэтому к дымоходу можно больше не возвращаться. Есть еще другой дымоход, но он пустой и войти туда нельзя.

Теперь, поскольку у вас имеется сжимающая микстура, спасите бедного PUGSLEY. Для этого поднимитесь в его комнату (не забыли, где она?) и снова прыгните в провал. PUGSLEY автоматически уменьшится и будет наконец освобожден.

После этого шагайте в библиотеку. Там подвиньте табуретку влево, возьмите крайний манускрипт и, вызвав Ларча, отдайте его ему. Приблизительно через 15—20 секунд вы услышите игру на пианино и в шкафу откроется секретная дверь. Войдя в нее, увидите несколько цепей. Вам нужна только одна из них (самая левая), остальные приведут к некоторым неприятностям. Итак, полезайте вверх по самой левой из цепей, и очутитесь на берегу секретной реки (THE SECRET RIVER). Прыгайте в лодку и гребите, нажимая клавишу B. Деньги можете не собирать, ведь миллион долларов вы уже накопили. Достигнув правого берега, заходите в серую дверь, за которой находится казначейство семейки Аддамсов (THE TREASURE). Зайдите туда. Если у вас есть необходимый миллион, в стене откроется следующая дверь, ведущая в комнату Гомеса (GOMEZ'S ROOM). Это заключительное место в игре!



Здесь на вас нападет злобный дядюшка Фестер, его можно отправить в нокаут, прыгнув на него три раза. Отвязавшись от Фестера, идите вправо, где вас ждет TULLY ALFORD, ваш мерзкий поверенный. Поступите с ним так же, как с Фестером, затем спасайте Мортицию.

Игра благополучно окончена! Вы спасли всю семью и ее сокровища.

Пароли

PEVGGALA — начало с 1 жизнью (только первая игра)
TEVGGALA — начало с 6 жизнями (только первая игра)
PEVGGALE — начало с 9 жизнями (только первая игра)
GXSVAUVK — бесконечные жизни
GXKKZSVK — бесконечная жизнь
GXEVLVVK — бесконечные вещи
PEKGTAAA — начало игры в дереве
ZEKGTAAA — начало игры в склепе
LEKGTAAA — начало игры в прихожей
AEKGTAAE — начало игры в комнате Фестера
PEKGTAAE — начало игры в комнате PUGSLEY
ZEKGTAAE — начало игры в игровой комнате
LEKGTAAE — начало игры в комнате Wednesday
GEKGTAAE — начало игры на чердаке
YEKGTAAE — начало игры в первой секретной комнате
AOKGTAAA — начало игры во второй секретной комнате
POKGTAAA — начало игры в третьей секретной комнате
IOKGTAAE — начало игры в комнате, где лежит кость
PXKGTAAA — начало игры в морозильнике
ZXKGTAAA — начало игры в печке
AXKGTAAA — начало в комнате Гомеса

Автор описания Алексей КРИВЕНКО

БАККИ О'ХАРА

Konami • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆☆

Игра о приключениях зайца с ирландской фамилией О'Хара и его друзей долго не давала в детстве покоя ни мне, ни моим товарищам, которые точно так же увлеклись ею. Это одна из немногих игрушек для Денди, которой с самого начала суждено было стать хитом, и она им стала. Множество персонажей, разнообразие миссий и заданий, прекрасная графика уровней и красочность изображения — это всего лишь малая часть того, что сделало игру любимой и почитаемой.

Сюжет у игры простой. Бакки, космический воин, путешествовал по космосу со своими помощниками: Блинки, Диди, Дженни и Вилли. Однажды их космический корабль был атакован кораблями Зеленой Жабы, вселенского злодея и вероломного неприятеля. Он поместил друзей Бакки на разные планеты: Блинки на зеленую, Диди на красную, Дженни на голубую и Вилли на желтую. Для того чтобы сразиться с Зеленой Жабой, вам нужно будет сначала освободить своих друзей, для чего пройти все четыре планеты и победить местных боссов.

Меню и загрузка

Попав на главную страничку, вы сможете увидеть две надписи: Game Start и Pass Word. Со вторым пунктом работать несложно: как только вы остановите на нем курсор и нажмете кнопку Start, строка ввода знаков активируется, и вы сможете ввести пароль.

Нажав же на панели Game Start, вы отправитесь просматривать ролики игры, которые повествуют обо всем вышеперечисленном. После этого вы попадете на экран выбора планеты. Не мудрите, берите ту планету, которую вам дают (в другом порядке их пройти просто невозможно), и начинайте игру.

На экране игры вы увидите следующие надписи и обозначения. Все они располагаются внизу в таком порядке:

— слева в две строки — набранные вами (вверху) и максимальные очки игры
— посередине — жизненная энергия и сила ударов
— в правом углу — количество набранных жизней

Имейте ввиду, что сила удара используется не столько для стрельбы из обычного оружия, сколько для особых приемов. Ниже будет описано управление каждым персонажем.

Управление

(Бакки)

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка A — прыжок
Кнопка B — стрельба
Кнопка B в зажатом положении — высокий прыжок
Кнопки ←/→ — движение
Кнопка ↓ — присесть

Кнопка ↑ — возможность стрельбы вверх
Кнопки ↓ + А — спрыгнуть с платформы
Кнопка Select — смена персонажа

Блинки

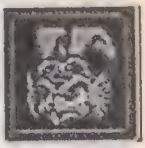
Кнопка А — прыжок
Кнопка В — стрельба из глаза
Кнопка В в зажатом положении — полет
Кнопки ↓ + А — спрыгнуть с платформы
Управление (Диди)
Кнопка А — прыжок
Кнопка В — стрельба из ружья
Кнопка В в зажатом положении — прилипнуть к стене
Кнопки ↓ + А — спрыгнуть с платформы

Дженни

Кнопка А — прыжок
Кнопка В — стрельба из глаз
Кнопка В в зажатом положении — энергетический шар над головой, которым потом можно управлять
Кнопки ↓ + А — спрыгнуть с платформы
Управление (Уилли)
Кнопка А — прыжок
Кнопка В — стрельба из ружья
Кнопка В в зажатом положении — сильный выстрел из ружья
Кнопки ↓ + А — спрыгнуть с платформы

Персонажи

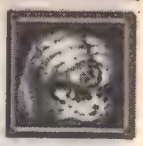
Кое-что об управлении героями игры вы уже знаете, поэтому здесь я расскажу об особенностях игры за того или иного персонажа.



1. Бакки, ирландский заяц и основной персонаж игры, — самый результативный, умный и сильный герой. Не зря он капитан команды. Мало того, что он умеет высоко прыгать и много стрелять, так его особые навыки не раз выручат в сложной ситуации. К примеру, стрельба вверх — прерогатива только этого героя, так же как и стрельба назад на космическом челноке (последний уровень). Им вам придется пройти примерно сорок процентов игры — остальное на откуп другим членам спасательной бригады.

2. Блинки — чудо-робот внеземного происхождения. Он прекрасно справляется с большими морозами и всем, что их порождает. Он один умеет летать (правда, не слишком далеко), а также стрелять вниз, при этом разбивая блоки (просто стрелять вниз умеет и Мертвый Глаз). Без его помощи вам не пройти через корабль Маршалла, особенно через клетку. Ему отводится примерно тридцать пять процентов игры.

3. Диди (Мертвый Глаз — Dead Eye) также очень полезен, особенно в последних уровнях и при встрече с боссами. Он умеет стрелять в три стороны и, помимо этого, прилипать и ползать по стенам, без чего также нельзя пройти некоторые уровни. У него — десять процентов.



4. Дженни — кошка-экстрасенс, обладает феноменальными способностями. Мало того, что основным ее оружием являются собственные глазки (она из них пускает лучи), так она еще может усилием воли создать энергетический шар, которым можно управлять. К сожалению, других особенностей нет, поэтому в игре она незаслуженно забыта — всего около пяти процентов прохождения или и того меньше.

5. Уилли — великолепный боевик с душой ребенка. Его эктоплазменное ружье способно разнести в щепки любого врага, а если он еще и поднатужится — смерть всему живому. С ним очень удобно бить боссов, так как устоять против такого парня им не под силу. Так же, как и у мертвого глаза, — десять процентов, но только за счет боссов.

Призы

Их в игре не так уж и много, для пересчета хватит пальцев одной руки. Вот смотрите.

1. Зеленый диск — прибавляет вам очков, за которые вы потом (каждые десять тысяч, если не ошибаюсь) сможете получить жизнь. Очки набираются и посредством простого уничтожения врагов.

2. Сердечко с буквой L в середине — восстанавливает шкалу жизни. Причем восстанавливает полностью, какой бы запущенной она не была.

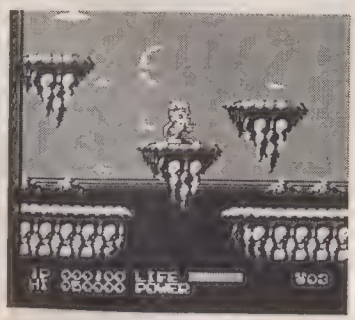
3. Сила (диски с буквой P) — увеличивают вашу шкалу суперсилы, в результате чего вы имеете возможность более качественно применять ее.

4. Жизнь — это диск со значком 1Up, попадается довольно часто, нужно только знать, как его брать, и не рваться вперед, а то можно потерять и то, что есть.

Прохождение

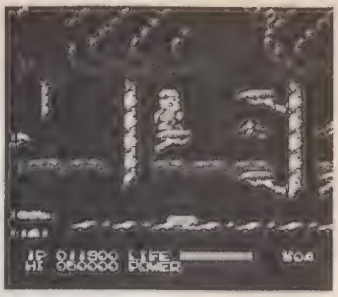
Зеленая планета

Поначалу все просто. Двигайтесь вперед, стреляя перед собой, чтобы зеленый чудик, вылезший справа, не стал для вас неожиданностью. Запрыгнув на платформу, с ее края сигайте (обо всех случаях высокого прыжка я буду предупреждать, пока прыгаем просто так) на платформу справа, на которой лежит значок жизни (зеленая монета 1Up). Взяв ее, прыгайте дальше (чудика внизу оставим), пока не попадете на большую платформу. Взяв на ней силу (простая зеленая монета), быстро отойдите назад, чтобы не попасть под обстрел пушки. Вычислив примерный распорядок стрельбы, идите (все также поверху) и, обойдя еще одну пушку, спуститесь-ка вниз и стреляйте по чудикам. И по пушкам. Им всего-то нужен один заряд. Прыгая по платформам, вы скоро достигнете зеленого сердечка — это прибавление к вашей шкале жизни.



Попав в следующий отрезок, идите сразу вправо, обстреливая зеленого чудика, так как слева спустится паук и, взорвавшись, разлетится зелеными шариками. После этого, не прыгая вверх, подойдите под цветок, что висит вверху, и уничтожьте его. Прыгайте далее по сучьям дерева, пока не доберетесь до чудика вверху. Также снизу разделайтесь с ним, а потом со вторым слева. После этого станьте на его платформу и переждите очередного паука. Используя высо-

кий прыжок, подпрыгните на сук повыше и убейте зеленого чудика вверху, после чего цветок слева. Подпрыгнув высоким прыжком на платформу справа, присядьте, чтобы по вам не попал паук. Прыгайте вверх, пока не увидите очередной цветок. Уничтожив его, прыгайте вверх (тоже высокий прыжок и убейте гусеницу справа, после чего так же поднимайтесь вверх, уничтожая гусениц, зеленых чудиков и цветы (из них вылетают осы, если подойти поближе). Скоро вы доберетесь до уступа справа, зайдя на который, сможете попасть в следующий отрезок.



Здесь зеленые чудики уже несколько агрессивней — они стреляют из пушек. Спрыгивайте вниз после очередного выстрела врага и убейте его (теперь уже два выстрела вместо одного), после чего запрыгните на дерево. Обратите внимание: второй сук, если на него встать, обваливается. Соответственно, и в другом месте над водой (сейчас мы будем пересекать реку) суки деревьев тоже обваливаются. Прыгайте на второе дерево, уже в воде (первый сук обваливается, а второй нет), и с него прыгайте на бревно внизу. Плывите вперед, присев и постоянно стреляя перед собой, чтобы убивать рыб (по пути соберете несколько призов), и скоро достигнете берега. Прыгайте на повисшую на веревке платформу и, пока она не опустилась в воду, перепрыгивайте на вторую, а с нее — на дерево (если долго прыгать, веревка оборвется). Отсюда прыгайте на раскачивающуюся платформу, потом на вторую и доберитесь до островка. Прыгайте дальше (можете при желании взять жизнь, для этого нужно всего лишь опуститься до нее на платформе), потом снова на дерево и потом — на раскачивающуюся платформу, чтобы добраться до островков. Прыгайте по ним вверх (чтобы взять здесь жизнь, нужно спрыгнуть на бревно внизу и, доехав до самого конца воды, прыгнуть на остров).

Став на бревно, плывите вперед (на верхнем ярусе рыб нет) и с ним же падайте вниз (можете взять силу, но после этого вам придется ждать следующего бревна, и еще неизвестно, попадете ли вы на него). Здесь присядьте и плывите вперед, отстреливаясь от рыб, и спуститесь еще на один ярус ниже. Проплыв до конца водопада, прыгайте на дерево (оба его сука отвалятся) и потом быстро на платформу. Прыгайте вперед, убив зеленого чудика на камне впереди, и пройдите в следующий эпизод. Если хотите взять жизнь перед этим, спрыгните на бревно внизу и плывите влево. Убив рыбу, зажмите кнопку B и, взяв монету, делайте большой прыжок на сук дерева (он не обваливается).

В следующем эпизоде вам придется падать вниз по водопаду. Прыгните в него и летите вниз, уходя от камней и собирая при возможности сердечки. В конце концов вам лучше всего оказаться в правом углу, ведь именно там будет выход.

В этом эпизоде Бакки нужно пройти через полосу космических кораблей, которые обстреливают его сверху лазерными лучами и из пушек. Единственный выход — быстро двигаться вперед, но быть осторожным возле больших ямок, так как вас могут сбить в прыжке. Сразу же после прохождения этого эпизода (в конце возьмите энергию, до силы пока не добраться) вам предстоит поединок с первым боссом.

Босс 1: Крабозавр

Поединок с ним может показаться очень трудным, но на самом деле это не так. У вас довольно большая жизненная энергия, чего вполне хватит для уничтожения босса, главное не попасть под булыжник, который он бросает в вас. Сначала, как только босс выйдет к вам, он пройдет немного вперед и остановится; быстро подойдите к нему — у него в руках появится огромный камень. Если он попадет им в вас, кролику сразу абзац. Стойте возле босса, пока он не бросит камень, и тот не разлетится на куски. После этого враг начнет бегать, а с неба на вас

посыплются метеориты. Их обходить необязательно, больше времени потеряете, — просто обстреливайте босса как можно больше, пока он снова не получит камень. После этого все повторяется, пока вы не убьете его. Энергию, затраченную в этом поединке, вам по окончанию подсчета очков вернут.

Теперь вы освободили Блинки, который, кстати, является весьма полезным помощником, ведь он умеет разбивать стены изо льда и камня. Сейчас наш путь лежит на красную планету.

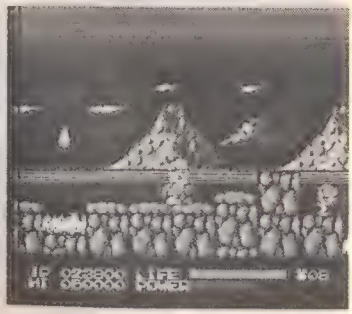
Красная планета

Идите вперед, перепрыгивая ямы с лавой и всплески, выпрыгивающие из них, и скоро доберетесь до первого зеленого чудика. Убив его, расстреляйте через камень второго, после чего, перепрыгнув яму без всплесков (странно, не правда ли?), остановитесь — на заднем плане лаву выплюнет вулкан, и горячий кусок упадет прямо перед вами. После этого быстро идите вперед, пока не доберетесь до места, где есть сразу и лужи со всплесками лавы, и активные вулканы. Перепрыгнув на первый столб, обождите, пока лава из вулкана не упадет вниз, и потом идите вперед. Расстреляв еще парочку чудиков, закончите эпизод и пройдите в пещеру.

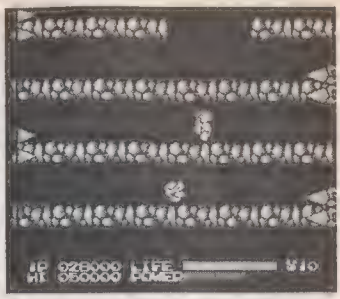
Здесь не все так просто, как кажется. Мало того, что вам придется прыгать через ямы с лавой, так еще и стараться не задеть колючки вверху (это верная смерть). Перепрыгнув две первых ямы, вы увидите камень, упавший в лаву сверху. По нему доберитесь до уступа и прыгайте вперед через ямы с лавой, пока не доберетесь до зеленого чудика. Убив его, спрыгните вниз и возьмите шкалу силы, после чего большим прыжком вернитесь назад на уступ (чудик может появиться снова) и идите вправо. Добравшись до двух камней, закрывающих проход, столкните вниз верхний и потом нижний, пройдите по ним вперед и еще раз сделайте точно так же. Потом, попав на платформу с камнем, толкните его вперед, но не позволяйте падать вниз — он вам нужен, чтобы забраться на платформу выше, предварительно убив там чудика с пушкой. Точно так же сделайте и на следующей платформе и, попав на берег, сделайте следующую комбинацию для того, чтобы взять жизнь. Перепрыгнув через камень (только осторожно, чтобы не удариться о колючки), откатите его влево, но не до конца, чтобы он чуть-чуть повис над ямой, и потом прыгайте вверх при помощи большого прыжка. Если у вас полная шкала силы, вы сможете не только допрыгнуть до жизни, но и попасть на верхнюю платформу. Пройдите затем вправо и завершите эпизод.

Этот эпизод игры очень сложен, вам придется не один раз пробовать его, чтобы пройти. Дело в том, что здесь нужно убегать от лавы, которая неотступно следует за вами, но как это делать, можно узнать только методом проб и ошибок. Надеюсь, что мое руководство поможет вам и облегчит прохождение эпизода.

Спрыгнув вниз на этаж, упадите еще раз вниз, чтобы оказаться на последней ступеньке лестницы, которая идет сверху вниз. Еще шаг — и за вами будет течь лава. Сделав его, быстро скачите влево по второй лестнице и, как только она кончится, давите кнопку → и бегите до ямы. Упав в нее и долетев вниз, жмите ← (не старайтесь взять энергию, она вам здесь не поможет). Скачите еще ниже и давите кнопку ←, а потом, как только достигнете последней ступеньки, — →. Идите вправо, чтобы упасть в яму, и сразу давите кнопку ←, чтобы лететь вниз мимо красного пламени вдалеке. Здесь, оказавшись вниз, прыгайте еще ниже и снова давите кнопку ← и летите еще ниже. С длинного ступа летите вправо и затем наоборот и, взяв (если сможете) внизу жизнь, бегите вправо, чтобы закончить эпизод. Идите вперед, прыгая по платформам (можете взять силу при помощи высокого прыжка,



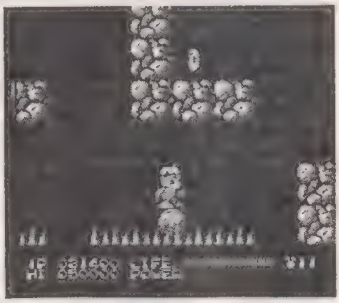
но лучше для Блинки, так как у него еще наименьшая шкала; и вообще лучше пока что переставьте персонажа), пока не доберетесь до лавы, огибающей платформу. Прыгайте вниз, когда лавы не будет (Блинки может стоять в зазоре под ней, а Бакки — только сидеть), и, оказавшись на следующей платформе, убейте зеленого чудика. Идите вперед, избегая всплесков лавы, пока не доберетесь до новой струи лавы. Здесь то же самое, после чего прыгайте по платформам мимо всплесков и доберитесь до следующей струи. Зеленого чудика, что бродит по ней, сверху может убить только Блинки, так как его выстрелы направлены вниз. Уничтожив его, пройдите еще одну струю и затем мимо всплесков пройдите в следующий эпизод.



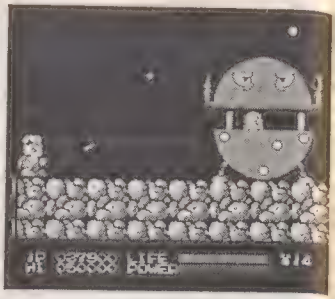
Двигайтесь вперед по нижнему этажу, убив двух зеленых катящихся на вас чудиков, и пройдите туда, куда указывает стрелка. Теперь вам нужно подняться вверх по платформам-конвейерам. Довольно просто, следуйте по ним, избегая синих чудовищ, которые эти ленты перекачивают, и находя зазоры в верхних платформах. Также иногда здесь встречаются зеленые чудики, от которых только один способ отделаться — убить. Довольно скоро вы сможете пройти в следующий отрезок.

Это задание явно для Бакки. Нужно спуститься на камень внизу и, пока он катается из стороны в сторону, набраться силы и при приближении с скале запрыгнуть на нее большим прыжком. Добравшись до следующего камня, прыгайте на него и катитесь вправо, пока не представится возможность перепрыгнуть на камень, который упадет сверху. Катитесь на этом камне вперед и, как только увидите чудика впереди в яме, стреляйте по нему и затем прыгайте на уступ. Чтобы взять жизнь слева на уступе, нужно сделать высокий прыжок. Отойдя влево, возьмите ее и переключитесь на Блинки, чтобы убить вновь появившегося внизу чудика. Затем снова переключитесь на Бакки и убейте второго, в следующей яме. При желании, убив следующего чудика, возьмите энергию и после этого идите вправо по камням. Увидев впереди жизнь, при желании доберитесь до нее при помощи блинки (станьте на край, и, зажав кнопку В и набравшись энергии, долетите до уступа, при этом шкала у вас должна быть уже больше половины). Убив еще одного зеленого и спрыгнув на камень, доберитесь до конца эпизода.

Здесь вам придется провести небольшое путешествие на камне. Стоя на нем, езжайте вперед, пока не увидите большой зеленый валун. Прыгайте на него и сразу же с него обратно на камень, который через валун прокатится. Езжайте дальше и перепрыгните на валун, который догонит вас сзади (можете попробовать взять силу, но это очень сложно), после чего доберитесь на зеленом валуне до платформы, возле которой сверху падают камни. Запрыгните на платформу и дождитесь, пока зеленый валун покатится обратно. Как только это случилось, прыгайте на желтый камень, который катится вправо, и на нем проедьте под аркой. Когда валун снова вас догонит, запрыгните на него и катитесь до платформы с сердечком. Запрыгнув на нее, быстро перепрыгивайте на валун снова и катитесь до самого конца (можете набрать жизнь и силу, но это будет довольно сложно), пока не увидите дорожку перед выходом. Вам нужно успеть спрыгнуть на нее (сзади валуна), пока вас не затащило под колючки.



Босс 2: Зеленый Шар



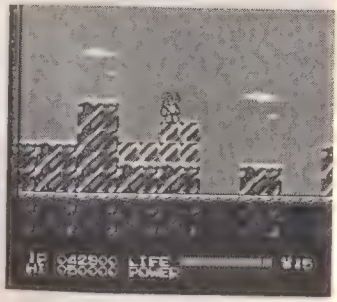
Сражаться с этим боссом очень просто, так как он довольно слаб в этих делах. Не знает, с кем имеет дело. Бороться против него нужно только Бакки, и никак иначе. Самое безопасное место — в левом углу. Оно не сделает вас неуязвимым, но даст возможность потерять намного меньше энергии. Став здесь, стреляйте по чудику, сидящему внутри шара, когда тот откроется, и перепрыгивайте молнии, которые он бросает руками (прыгающий шарик вас здесь не достанет). Как только шар начнет закрываться, приготовьтесь делать большой прыжок, чтобы перепрыгнуть его (по шару можно ходить, а вот под ним — нет), и, быстро отойдя вправо, готовьтесь к новому прыжку. После этого, став в левой части экрана, снова стреляйте по боссу. Вполне возможно, что двух попыток хватит. Таким образом вы закончите вторую планету и освободите друга — Диди.

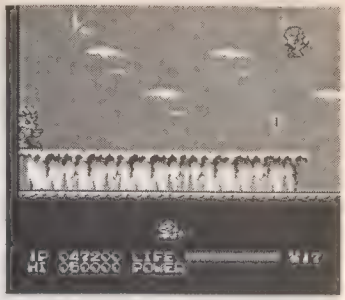
Голубая планета

Здесь вам нужно управлять Блинки, а обо всех случаях использования другого персонажа я буду уведомлять заранее. Блинки, как вы знаете, обладает одной очень хорошей особенностью: он может своими зарядами разбивать ледяные стены. А на планете, где все состоит изо льда, что может быть важнее?

Первый отрезок очень прост. Установив Блинки, прыгайте вперед, пока не доберетесь до ямы, перед которой стоят ледяные кубики. Разбив два верхних, прыгайте вправо по колоннам и ледяным платформам, пока не достигнете места, где дорогу перегородила ледяная стена. Стоя возле ступеньки (не становитесь на нее сами, а лучше вообще отойдите немного назад), обстреляйте стену — в одном из кубиков окажется зеленый чудик, а в другом — сила. Пройдя вперед, пробейте стену, преграждающую путь вниз, и, спустившись туда, отойдите немного влево и разбивайте кубики вверху — там также сидит зеленый чудик. Двигайтесь вперед, пробивая в кристаллах себе дорогу (смотрите не пробейте дорогу под воду!). В одном из самых последних кубиков, уже возле выхода из уровня, вы также найдете еще одного врага.

В следующем эпизоде также все довольно просто, но не без определенной закавыки. Здесь вы будете должны перебраться через водное пространство при помощи змей (точно такие же мы видели в игре Battle Toads). Прыгнув на первую, доберитесь до ее правого конца и перепрыгивайте сразу же на вторую, но не идите вперед, а стойте на самом ее краю, пока сверху не спустится вниз и не повернет влево третья змея. Только после этого идите в образовавшийся коридор. Став на кубики льда, разбейте те, что находятся слева вверху, — в них есть жизнь, и после этого переходите в следующий отрезок. Для начала смените персонажа на Диди. Как только змея повернет вправо, прыгайте на нее и берите монетку силы, после чего становитесь на куб льда. Здесь снова смените персонажа на Блинки и прыгайте через кубики вправо на следующую змею, после чего быстро бегите вперед и стреляйте на ходу в кубики льда перед вами, чтобы успеть прыгнуть на платформу впереди. Кстати, есть здесь одна хитрость: кубики вовсе не обязательно разбивать, можно просто быстро запрыгнуть на них, и потом — вперед. Но это уже немного сложнее, хотя и не опаснее.





Оказавшись в следующем эпизоде, сразу же запрыгните на уступ впереди, чтобы вас не раздавила змея, ползущая сверху. Перепрыгнув на вторую змею, идите по ней вправо, но не прыгайте на третью, пока она не вернется и не пойдет вверх. Теперь, сменив персонажа на Бакки, запрыгните на нее и при помощи высокого прыжка пройдите вперед, чтобы завершить эпизод. Здесь вам придется сразиться с целой ордой маленьких лягушек, которые летают в воздухе либо плавают по воде. Убив первых троих, прыгайте по снежным островам и убейте еще двоих, после чего — одну плавающую внизу. Чтобы взять жизнь, нужно сделать короткий прыжок на колонну и потом обратно, только быстро, чтобы вас не успели прикончить или лягушка внизу справа не растопила один из островов. Теперь, попав на остров, вы должны при помощи Бакки запрыгнуть на очередной островок. Идите вперед, не меняя персонажа, и, обстреливая жаб, вы доберетесь до конца эпизода. Учтите, что нужно сделать это быстро, чтобы лягушки не растопили острова.

Вы плывете вперед на льдине, которую постоянно бомбардируют летательные аппараты. Они отбивают каждый раз по куску льдины, поэтому вам нужно быть все время в центре ее. Отстреливайтесь от летающих лягушек, и довольно скоро вы прибудете в следующий эпизод.

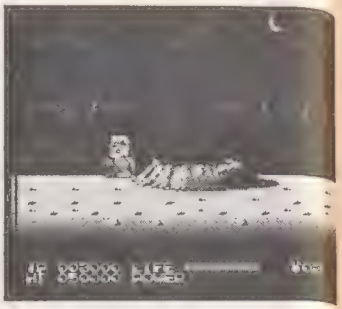
Здесь вам нужно спуститься вниз при помощи лягушек. Используя Блинки, дождитесь, пока первая справа лягушка выстроит колонну, и после этого пробейте путь в двух нижних кубиках. Теперь, стоя перед второй лягушкой, разбивайте все кубики, которые бросает она, чтобы колючка, которую бросает сверху третья лягушка, пробила землю. Как только это случится, идите в образовавшуюся дыру и стреляйте перед собой в другие кубики, пока снова колючка сверху не пробьет дорогу. Как только начнете падать, сразу нажмите кнопку ←, чтобы не пострадать от следующего кубика. Здесь пробейте стену справа и, взяв сердечко, летите влево, чтобы не попасть на лягушку. Здесь снова разбивайте кубики слева, чтобы вам освободили дорогу и, улучив момент, прыгайте в яму и разбивайте кубики справа, чтобы освободить дорогу колючке (перепрыгните через нее, когда она подкатится к вам). Став у дыры справа, куда лягушка бросает колючки, дождитесь момента, когда она соберется бросать следующую колючку, и прыгайте перед ней вниз. Быстро отойдя влево, сигайте после этого в появившуюся дыру, и быстро отойдите немного влево, чтобы колючка прокатилась вправо, а потом перепрыгните ее (будьте внимательны и не ударьтесь головой о колючки вверху!). Теперь удирайте вниз, петляя по ходам, от колючек, пока не встанете на платформу с жабой. Колючка полетит влево, прыгайте за ней и, убегая от нее, пробейте колонну справа и потом еще одну, чтобы пройти в следующий эпизод.

Далее у меня случилась незадача. Эмулятор приставки повис и ни под каким соусом не хотел загружать следующие эпизоды игры. В таком положении единственное, что мне оставалось сделать, — положиться на собственную память о пройденной еще в детстве игре, а также подсмотреть у кого-нибудь дальнейшее прохождение данного уровня. Со следующей-то планеты я и сам смог, у меня есть коды, но вод два последних эпизода и поединок с боссом пришлось украсть. Согласно показаниям очевидцев два последних эпизода этого уровня довольно просты — на первом вам придется с возможно более мелким персонажем бежать вперед что есть сил по прессам, которые безжалостно несут героя к потолку с колючками, а во втором просто бежать вперед по ледяным просторам, отбиваясь от врагов. Таким образом вы и придете к боссу.

Босс 3: Крокотавр

Этот босс чем-то похож на мутировавшего крокодила, только что цветом другой передвигается на двух ногах. Молнии этого врага постоянно поднимают водяной уровень, поэтому вам придется постараться и забить врага как можно быстрее.

Желтая планета



В первом уровне нет никакой возможности сопротивляться врагу — это гигантские змеи, вылезающие из кратеров и обстреливающие героя. Так как у вас достаточно большая жизненная шкала, бегите вперед, не обращая на них внимания. Можно также при помощи кролика взять дополнительную жизнь (почти в самом начале), если отвлечь змея влево, а самому вернуться назад. Также в конце эпизода возьмите жизненную энергию, чтобы не пройти дальше с пустыми руками.

Попав в следующий эпизод, сразу же начинайте стрелять перед собой, чтобы уничтожить пушку, которая вылезет из кратера. Разбив ее, точно так же прикончите жабу, летающую вокруг. Далее переключайтесь на Мертвого Глаза и идите влево, расстреливая пушки, висящие вверху, и жаб. Жизнь вверху на платформах можно взять при помощи Блинки, заставив его немножко полетать между железками (но только если у него большая шкала силы). После этого идите дальше и, запрыгнув вверх по платформам, разбейте пушку слева и только потом берите жизненную энергию. Взойдя на кратер, установите Бакки и с его помощью возьмите для Дженни силу наверху (у нее пока что самая маленькая шкала). Закончив здесь же эпизод, переходите в следующий.

Он очень похож на аналогичный эпизод на Красной планете, только здесь вы движетесь в другую сторону, и по вам корабли не стреляют. Вам нужно, уничтожив в первом кратере пушку, а также жабу рядом, при помощи Бакки запрыгнуть на один из кораблей и лететь вперед, постоянно стреляя. Следующий эпизод также схож с предыдущим. Здесь вам необходимо, перебираясь с корабля на корабль, добраться мимо целой кучи астероидов влево. По пути также можно собирать призы, ну и просто необходимо отстреливаться от непрошеных гостей. Эпизод очень короткий, и скоро вы окажетесь в следующем, где также полно летающих кораблей. Но здесь вам нужно забраться по ним вверх, обходя астероиды и стараясь не падать вниз. Сделать это несложно, тем более что здесь встречаются корабли, которые все время стоят на месте. Так же есть и корабли, которые пытаются обстреливать вас, поэтому будьте осторожны и достаточно быстры. Лучше всего здесь пользоваться услугами Мертвого Глаза, так как он достаточно высоко и быстро прыгает. Платформа, на которую вам нужно попасть, будет слева вверху.

Выйдя в следующий эпизод, обратите внимание на астероиды, летающие вокруг. Они не причинят вам вреда, но с их помощью вам необходимо добраться до астероидов крупнее, которые стоят на месте. Прыгаете на мелкий астероид и на нем летите на большой, по пути стараясь собрать призы. Иногда с одного большого астероида можно перепрыгнуть на другой, не прибегая к помощи летающих. Также встречаются летающие жабы, которых вы просто обязаны уничтожать (чего проще?). Взяв значок силы в конце эпизода, перейдите к следующему. Он довольно сложен, и без посторонней помощи его трудно пройти с первого раза. Вам нужно будет ехать влево на тачанках, перепрыгивая с одной на другую в нужное время и в нужном месте.

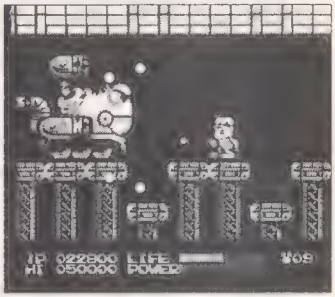
Установив Блинки (он самый маленький и меньше всех будет цепляться за уступы), езжайте на первой тачанке влево, присев на ней спереди. В какой-то момент тачка замедлит движение, и вы увидите другую. Перескочите на нее и опять станьте впереди. Доехав до второй тачки (справа), снова скачите на нее и езжайте в обратную сторону — она довезет вас до третьего аппарата, который на сей раз будет стоять внизу. Спрыгнув в него, езжайте влево и снова перепрыгните на аппарат вверху — все повторяется, и еще одна тележка будет вверху, после чего тележка слева — внизу. Скоро вы доберетесь до телеги, которая повезет вас внутрь ангара. Въехав внутрь, присядьте и проезжайте под колючками. Как только они кончатся, будь-

те готовы к тому, что вам придется перепрыгивать вниз перед сплошной стеной колючек слева. Спрыгнув на тележку внизу, езжайте под двумя группами (по две пары) колючек — слева будет еще одна тележка, на которую нужно перепрыгнуть, и потом целая серия телег, которые живут около секунды — так быстро вам придется прыгать с одной на другую.

Когда последняя тележка замедлит бег, вам представится возможность собрать жизненную энергию, силу и дополнительную жизнь. Установите того персонажа, у которого меньше всего силы, и соберите призы. После этого вас ждет босс.

Босс: Паровоз

Превратившись в зайца, быстро начинайте подпрыгивать и стрелять по мигалке на крыше босса. Как только она исчезнет, прыгайте в один из люков — паровоз помчится вперед. Когда паровоз снова займет свое место, перебегите вправо на вторую верхнюю платформу и стойте на ее правом краю — здесь по вам не попадут веерные пули. Обстреливайте паровоз, пока он не откроет рот, чтобы выстрелить в вас бластером, — это верная смерть. Спрыгните быстро вниз и здесь ждите, пока он проедет еще раз. В это время можно также стрелять вверх. Уничтожив нижнюю пушку врага, разбейте при помощи прыжков верхнюю и потом — глаз противника. После этого вы получите четвертого персонажа игры и отправитесь уничтожать корабль Маршалла.

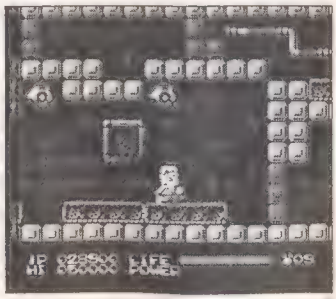


Клетка

Ваш корабль, когда вы, собрав всех друзей вместе, уже собирались лететь дальше на поиски приключений, поймал корабль Жабы. В итоге вы оказались в темнице, причем почти все друзья в разных блоках. Начинаете вы игру только с Бакки и Блинки, в камере-клетке. Используя Блинки, пробейте проход в блоках справа и идите дальше. Дойдя до очередных двух пробиваемых блоков (они синего цвета), разбейте их в тот момент, когда охранник пойдет вправо, и прикончите его. Разбив еще два блока, переключитесь на Бакки и пройдите вперед, когда пушка вверху только-только выстрелит в вас. Став в ячейке, обстреляйте пушку и потом прыгайте немного назад, чтобы не попасть под второе орудие. Выберите момент, когда левый выстрел будет произведен, и прыгайте вправо, чтобы стать между направлениями стрельбы. После этого осталось только пройти в удобный момент вправо, поднять кверху автомат и уничтожить орудие.

Разбив блоки при помощи Блинки, пройдите и Бакки уничтожьте еще одно орудие. Теперь перепрыгните колючки и на конвейере доберитесь до площадки перед очередными штырями. Сядьте справа на ней, чтобы по вам не попала пушка, и, перепрыгнув колючки в удобный момент (осторожнее, если боитесь, используйте Блинки для полета!), уничтожьте пушку вверху. Добравшись до призов, можете попробовать их взять, если они так нужны (верхний — при помощи прыжка Бакки, а нижний — при помощи полета Блинки), после чего идите влево вверх. Дойдя до блоков, разбейте их, но, когда спуститесь ниже с уступа (слева будет клетка и четыре синих блока), перепрыгните пол в этом месте, иначе он провалится под вами.

Разбив блоки в камере, превратитесь в Бакки, но не стреляйте по заключенному, иначе он начнет охотиться на вас.



Пройдите влево, перепрыгнув его, и уничтожьте чудика, летающего под потолком. Разбив еще несколько блоков, перепрыгните колючки и войдите в следующий эпизод, поднявшись на лифте.

Перепрыгнув колючки, разбейте блоки и идите вправо мимо тока, выбирая удачный момент, когда заграждение не работает. Разбив еще несколько блоков, станьте около конвейера и, превратившись в Бакки, прыгайте по нему и разбивайте пушки вверху. Первую придется уничтожать при помощи поднятого кверху дула, а вторую можно при помощи обычного прыжка со стрельбой. Перепрыгнув колючки, разбейте еще несколько блоков и идите мимо электрических пушек (последний, третий конвейер, движется в противоположную двум другим сторону!). Выбравшись на открытую местность, идите вверх и влево, разбивая кубики (как и в прошлый раз, в конце будет проваливающийся пол, его можно пересечь прыжками). Здесь вы будете бороться за самообладание Дженни. Маршалл воздействовал на ее ум, и она теперь подвержена его влиянию. Придется с ней бороться.

Босс 5: Дженни

Босс очень простой, только вот бить его очень долго. Мне, к примеру, понадобилось около пяти минут, чтобы с ним разделаться. Как водится, в камере, где происходит поединок, есть безопасное место — оно там, откуда вы пришли, то есть в верхнем правом углу. Если стоять здесь, вас не достанут сгустки энергии, которые посылает Дженни. Чтобы бить ее более эффективно, понаблюдайте за тем, как она передвигается, и потом действуйте. Ни в коем случае не спускайтесь вниз и тем более не пытайтесь пробить блоки справа — это ловушка.

После поединка у вас один путь — вниз и влево. Захватив с собой Дженни, переходите к следующему эпизоду. Вы окажетесь в коридоре с красными на сей раз клетками. Идите вправо и пробейте себе дорогу вперед при помощи Блинки. Теперь у вас несколько путей — либо вверх и влево, либо вправо. Мы выбираем тот, что поинтереснее, и пойдем вправо. Все равно все пути ведут к концу игры.

Став на розовый кубик со стрелкой вправо, езжайте на нем в ту сторону, на которую он указывает, и там перепрыгните на кубик со стрелкой вверх. Теперь катайтесь на нем, пока не разобьете четыре кубика внизу справа, а потом пересядьте на кубик вверху со стрелкой вправо и стреляйте по четырем другим кубам. Пробравшись в дыру (можете по пути захватить дополнительную жизнь), при помощи двух кубиков, которые под вашим весом опускаются вниз, переберитесь через колючки. Прыгайте вправо и на кубике со стрелкой доберитесь до ниши в стене, где лежит дополнительная жизнь. Теперь по появляющимся кубикам скачите вверх и идите вправо. Чтобы проскочить мимо колючек у выхода, нужно подпрыгнуть рядом с ними и, уже когда почти опустились вниз, нажать кнопку ➔. Добравшись до следующего этажа, пройдите сквозь заграждение из электрических пушек и, когда слева от вас вверху станет видна зеленая пушка, установите Дженни, и, управляя ее энергетическим шаром, уничтожьте орудие. Поставив Блинки, идите влево по конвейерам (перед вторыми колючками не нужно ничего разбивать, просто сойдите вниз, и у вас все получится). Выйдя на развилку, идите вправо вверх и, пробив несколько блоков и перепрыгнув проваливающиеся камни, войдите в камеру, где содержат Уилли.

Босс 6: Уилли

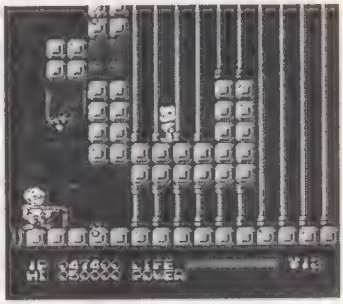
Бороться с этим боссом вообще одна забава. Хотя в руках у него и супермощный лазер, босс из него никудышный. Просто стойте слева и при помощи Бакки обстреливайте его, перепрыгивая лазеры, которые он посылает в вас. Минута — и босс готов.

После победы, поговорив с Уилли, выясните, что Диди, то есть попросту Мертвый Глаз, находится в верхней части

тюрьмы, и вам нужно его освободить. Идите направо, прихватив парнишку с собой (у него еще нет силы!), и на лифте поднимитесь до следующего этажа.

Используя Уилли, спрыгните вниз на кубик со стрелкой, чтобы взять силу и потом переключитесь на Блинки. Используя кубики, что время от времени появляются над колючками, скачите по ним влево и доберитесь до первого кубика со стрелкой (осторожнее на колючках!). Чтобы сделать это, внимательно понаблюдайте сначала за передвижением блоков. Добравшись до первого островка, двигайтесь влево через колючки при помощи поднимающихся кубиков. Оказавшись на следующем острове (там, где снова возникли появляющиеся кубики), станьте на зеленый и, после того как красный вверху появится, прыгайте на зеленый, который появляется немного левее. С него идите, ничего не боясь, под колючки слева (просто идите, прыгать нельзя). Теперь сойдите на зеленый слева и, немного обождав, прыгайте на красный справа. Забравшись на платформу, можете попробовать взять силу справа для Уилли, но это довольно опасно. Нужно прыгать обратно с самого края кубика, чтобы попасть на платформу, а не на колючки.

Снова переключившись на Блинки, станьте на кубик (красный) слева, на самый его левый край так, чтобы даже немного висеть — тогда в том случае, если появится еще один кубик, вы окажетесь прямо на нем. С этого кубика просто сойдите как можно быстрее на кубик со стрелкой слева и с него прыгайте влево на платформу. Забравшись вверх, разбейте кубы в полу и пройдите вниз (если вы пойдете по верхнему пути, то снова окажетесь в этой комнате, но в самом начале!). Езжайте на лифте вверх, обходя валуны и пробивая при помощи Бакки себе путь сквозь колючки. Когда колючки начнут нарастать слева и справа, пробивайте в них более обширные дыры, в два блока, чтобы не попасться, а также уходите от валунов и убивайте жаб, иногда здесь появляющихся.



Скоро вы доберетесь до колючек, которые не пробиваются. Здесь нужно знать, куда идти, и успевать это делать. В принципе, все довольно просто и особых ходов здесь нет, нужно просто внимательно следить за развитием событий и вовремя сбивать врагов-жаб. Совсем скоро вы доберетесь до очередного этажа камер, и, войдя внутрь, увидите своего третьего похищенного друга — Диди, то бишь Мертвого Глаза. Естественно, сражаться придется и с ним.

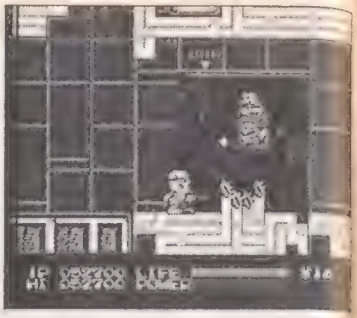
Босс 7: Мертвый Глаз

Как водится, снова самое безопасное место — то, откуда вы вошли. Установите Уилли (если только у него полная энергия) и стреляйте вправо по боссу, перепрыгивая его выстрелы. Поняв, как движется Диди, используйте усилитель лазерной пушки.

Путь к спасению

Начав новый уровень, сразу же открывайте ураганный огонь перед собой — перед вами тройная жаба, которую не так-то просто уничтожить. Стойте в левом углу и стреляйте что есть сил по ней, а после того как она развалится на три части, стреляйте по нижней, пока она не будет уничтожена, чтобы жабы снова не соединились. После этого подойдите под ту, которая вверху, и, направив огонь в нее, уничтожьте. Теперь завлеките третью жабу влево, чтобы она смогла оказаться над вами, либо просто стреляйте в прыжке и уничтожьте ее. Идите вправо и при помощи Блинки перелетите колючки с призом над ними (либо перепрыгните Бакки). Теперь, установив Блинки, идите вправо и, увидев колючки здесь, рассчитайте такое расстояние, через которое сможете перелететь, и летите через них — на противоположной

стороне на вас нападет еще одна тройная жаба. Быстро проскочите ее (связываться с ней — одни проблемы) и, перепрыгнув еще одну ямку, пройдите вправо, чтобы попасть в следующий отрезок.

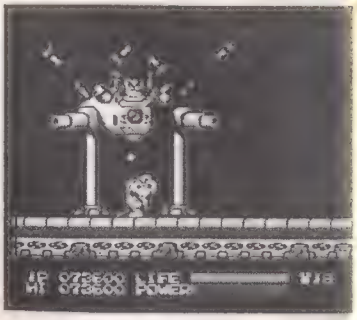


Установив Уилли, расстреляйте первую летающую жабу и скачите вниз по блокам. Спускаясь все ниже и ниже, учтите, что там могут быть враги, о которых вы не знаете, поэтому будьте внимательны и быстры. Скоро вы доберетесь до жвал, которые преградили вам путь. Спуститесь через них в удобный момент и далее следуйте тем же путем, проходя через все новые и новые жвалы. Скоро вы придете в новый эпизод, где вам придется пройти через целую кучу огромных жуков, которые стараются зацепить вас своими челюстями. Вам нужно просто перепрыгивать через них (лучше всего используйте Блинки, так как он самый маленький), двигаясь вперед. Дополнительную жизнь вверху возьмите при помощи Бакки (жук не вылезет, не бойтесь). Убив жабенцию на пригорке, идите вперед. Перед вами коридор, через который плавают жуки. Нужно пройти по нему, когда их нет (кусаются как большие, так и маленькие жуки). Используйте Бакки, так как на повороте вам придется делать большой прыжок. Пройдя до конца комнаты, прибейте жабу и войдите в следующий эпизод.

Используя Бакки, подпрыгните и убейте двух прилипал на потолке (если они прилипнут к вам, герой не потеряет энергию, но будет очень слабо прыгать). Если все же одна из них за вас уцепилась, ее можно снять при помощи колючек, расположенных справа. Идите вперед и, использовав Мертвый Глаз и Дженни, снимите еще двух прилипал возле дыры. Прыгая через нее (Бакки), стреляйте перед собой, чтобы снять еще одного паразита вверху. Используя Диди, идите вперед, уничтожая жаб и прилипал. Добравшись до колодца вверх, можете забраться в него при помощи утки и взять там энергию и дополнительную жизнь (а также расправившись еще с одной жабой!). Вернувшись обратно, идите вправо, уничтожая прилипал и перепрыгивая колючки (Мертвый Глаз делает это достаточно умело), и закончите эпизод.

Следующий отрезок довольно прост. Вам нужно двигаться вперед, проходя в удобные моменты под прессами с колючками и собирая в это время призы. На некоторых платформах могут быть жабы, так что будьте готовы к их появлению и используйте лучше Уилли. А вот дальше будет вообще интересно. Вам нужно идти по темной комнате, которую изредка освещают лучи прожектора, и прыгать по трубам, чтобы добраться до конца эпизода. Следующий эпизод будет точно таким же, и потом еще один, так что не расслабляйтесь.

Пройдя три эпизода с выключением света, вы окажетесь в комнате с красной жидкостью под ногами. Вам нужно, двигаясь по жидкости на платформах (можно ходить и по воде, только она вас быстро засасывает), перепрыгивать растения, которые могут засосать вас бесповоротно, отняв сразу жизнь. Довольно скоро вы окажетесь на противоположной стороне эпизода и пройдете в комнату с боссом.

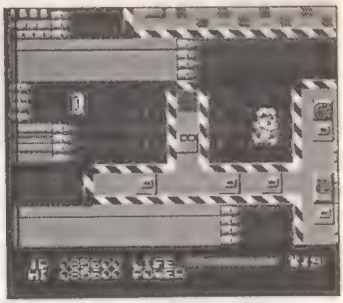


Босс 8: Жаба и Космический аппарат

Этого босса было бы очень трудно убить, если не знать принцип его действия и некоторые секреты. Начав игру, быстро бегите вправо (Бакки) и становитесь ровно посередине между двумя белыми точками на полу. Аппарат спустится вниз, стреляйте в глаз в его пузе, задрав пулемет вверх и таким образом также отбиваясь от самонаводящихся ракет. Когда три серии ракет боссом будут выпущены, быстро пре-

вращайтесь в Блинки и садитесь — аппарат опустится вниз и выпустит два луча в разные стороны. Теперь босс опять улетит, а вы бегите влево, туда, где была левая белая точка, и становитесь на нее. Все повторяется, но после этого босс сядет куда... правильно, на правую белую точку. После этого (уже будет уничтожен глаз, по всей видимости) босс садится так, как будто левая точка является правой, то есть левее ее. Рассчитав место, вы снова можете попасть туда, ну и там уже гаду придет копец.

Центр Танкера



Для начала осмотритесь вокруг. Вам нужно перескочить на уступ справа, когда колючки отъедут влево. Сделав это, найдите место на дорожке, такое, чтобы вы могли стоять вплотную к колючкам и не пострадать. Как только колючки поедут влево, отойдите еще на шаг влево и сделайте большой прыжок вверх при помощи Бакки. Пройдите в коридор справа.

Переключитесь на Блинки и найдите снова безопасное место поближе к колючкам. Когда они отъедут влево, летите вправо и быстро отойдите туда, чтобы не наколоться. Здесь снова превратитесь в Бакки и опять найдите безопасное место, чтобы совершить большой прыжок вверх. Превратившись в Блинки, когда коридор слева будет уезжать, сойдите в него и, взяв значок силы, перейдите в следующий эпизод.

Пройдите на змею слева и, пока они будут двигаться (не спешите, время подумать над своим поведением есть), выберите себе место, которое было бы самым близким к верхней правой стене — в удобный момент вам придется при помощи селезня Диди прыгать на нее и ползти вверх (там делается прыжок, чтобы забраться внутрь). Далее при помощи Бакки выберитесь из канавы и пройдите в следующий отрезок. В следующем эпизоде вам придется снова действовать Бакки. Прыгайте на стену справа и стойте там в узкой щели между ней и колючкой. Когда стена начинает отъезжать вправо, быстро идите за ней, еще быстрее нажимайте большой прыжок и заберитесь в яму. Дальше дело техники.

Уничтожив летающую жабу, в удобный момент проскочите мимо электропреграды. Убив еще одного врага на уступе, делайте большой прыжок, чтобы пролететь мимо преграды и попасть на него. Сойдя вниз мимо второго поля, быстро проскочите через черную конвейерную ленту, которая потянет вас вверх на колючки. Убив парочку жаб, пройдите еще одну ленту и преграду за ней (прыгать стоит только когда преграда начала работать — в таком случае, когда вы пройдете через нее, она уже отключится), после чего идите по конвейерным лентам (некоторые из них движутся вниз) и с последней, поднявшись на достаточную высоту, перепрыгните на платформу впереди. Теперь прыгайте через преграду и снова шуруйте по лентам, пока не доберетесь до устойчивой поверхности. Прикончив жабу, идите через два поля: и по ленте заберитесь на уступ. Используя Бакки, прыгайте через колючки и преграду и потом еще через две, после чего идите по коридору вперед, обходя ток. Поднявшись на второй этаж, прикончите жабу и поднимитесь еще выше. Здесь, убив еще одного врага, закончите эпизод в правом углу.

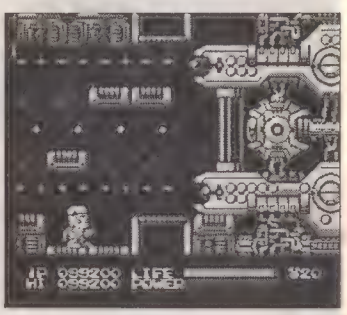
Идите вправо (сердечко можно взять только при помощи Мертвого Глаза), и, когда робот вылезет из стекла и пойдет влево, отойдите также немного туда и сделайте большой прыжок через него. Точно так же и со вторым, после чего прыгайте через яму простым прыжком и сразу становитесь на большой, чтобы перепрыгнуть очередного. Далее все просто: заберитесь на горку и перепрыгните еще одного (второй вылезет слишком поздно), а остальные вообще тупые. В общем, так и доберетесь до следующего эпизода.

Идите вперед и при помощи конвейерных лент с площадками перебирайтесь на другую сторону ямы с колючками (платформы очень просты в обращении, вам достаточно просто

стать на ту, что слева, и она сама довезет вас на правую сторону). Здесь, добравшись до очередной ленты, объезжайте ее при помощи Блинки и на противоположной стороне летите вправо, где вам предстоит использовать возможность Диди лазать по стенам. Далее двигайтесь до устойчивого места по лентам. Здесь лента идет в обратную сторону, но вам нужно всего лишь с ее платформы запрыгнуть на верхушку самой ленты, а оттуда — вправо на платформу (используйте опять же Блинки, он самый маленький). Таким вот образом вы скоро и достигнете следующего эпизода. Для начала прикончите двух жаб, которые лазают по головоломке, а потом, используя Бакки, идите в нее и крутитесь до тех пор, пока не выберетесь из нее справа (только не упадите!). То же самое делайте и в следующей головоломке (обратите внимание, что здесь есть пушка!). Та же проблема и дальше, в очередном эпизоде с головоломкой (тоже две синие лягушки (облученные, наверное) и пушка), и потом еще в одном, короче, пока не придете в эпизод с нашими старыми знакомыми. И не только по этой игре. Не догадались? Это ЗМЕИ!!!

Первый эпизод довольно прост. Используйте Блинки, чтобы перелететь первую и последнюю ямы, а также уходите от летящего сверху мусора. Во втором эпизоде со змеями снова перелетите дыру Блинки, а там, установив Бакки, ждите, пока змея не вернется, отбиваясь от прыгающего вокруг чудика. Перепрыгнув на змею, используйте высокий прыжок, чтобы пройти вправо и попасть в третий эпизод со змеями. Здесь ждите, пока змея не поползет обратно, и прыгайте на приближающуюся гадину (лучше Блинки при помощи полета) и идите вправо, чтобы дождаться, когда она появится внизу, и потом перепрыгнуть на нее. Отбившись от чудиков, при помощи Бакки перепрыгните на уступ и проходите к боссу.

Босс 9: Реактор



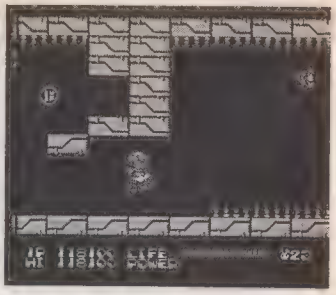
Для начала вам нужно уничтожить верхнюю и нижнюю пушки, которые выстреливают в вас самонаводящимися ракетами (лазерную пушку вверху не трогайте). Также опасайтесь лазера, который выходит из пушки с ракетами после ее уничтожения. Уничтожив первую пушку с ракетами, заберитесь вверх и быстро расстреляйте вторую, после чего снова спуститесь вниз и стреляйте при помощи Дженни по верхнему лазеру, а потом при помощи Уилли или Бакки — по нижнему, находясь в яме (и не забывайте уходить от верхней пушки и расстреливать жаб!). После этого, став на маленькую платформу, стреляйте по стеклу справа, уходя от лазера сверху. Скоро оно треснет и пушка справа начнет выпускать по вам заряды. Но по-прежнему стойте на маленькой платформе (слева, там почти что безопасно) и стреляйте по ядру. Скоро боссу придет хана.

Бежим!

Последний уровень, как водится, самый сложный. На сей раз нам придется полетать на космическом челноке, а в конце этого уровня мы будем сражаться с главным боссом — кораблем Маршалла.

Садитесь в челнок (лучше Блинки) и летите вперед. Поначалу просто спуститесь пониже и обстреливайте рабов, которые пытаются уцепиться за вас. Им тоже хочется жить, но, как известно, Боливар не выдержит двоих. Когда первые три луча будут пройдены, поместитесь

где-то посередине экрана и лучше смените героя на Бакки (его пушка стреляет сразу и вперед, и назад). Летите вперед, петляя между лучами и уничтожая рабов (иначе они вам житья не дадут). Здесь лучше всего использовать Уилли, так как его пушка гораздо сильнее всех других. Увидев перед собой жизненную энергию, можете попробовать ее взять, но лучше не надо. Летите мимо лучей и проскользните в узкий проход (если к вам прицепился гад, его можно сбросить о колючки). Таким образом двигайтесь вперед, и скоро на вас начнут нападать летающие чудики. Стреляйте по ним (можно использовать Мертвый Глаз), но больше старайтесь обойти их выстрелы. Когда пролетите зеленый кружок над колючками, летите поверху (внизу жизненная энергия и тупик) и, пролетев быстро вперед, возьмите дополнительную жизнь. Теперь летите по низу, отстреливаясь от летающих объектов (не скажу неопознанных, потому что все они известны — это прислешники Маршалла). Когда попадете в сетчатый ангар, летите вперед и стреляйте по стеклянным трубкам, после чего сразу же в них проходите, чтобы не быть расплющенным прессами.



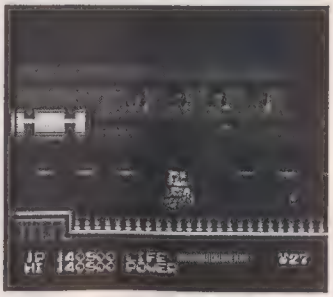
Когда вы увеличите скорость, летите ближе к низу и, как только справа покажутся два летуна, поднимайтесь вверх, чтобы их выстрелы прошли мимо. Летите по верху и затем, спустившись вниз, по низу. В общем, летите вперед, соблюдая пожелания стрелок, чтобы не врезаться в какие-нибудь колючки (а их здесь полно). Как только увидите догоняющих сзади синих летунов, переключайтесь на Бакки — он единственный может стрелять назад. Когда челнок опять замедлит движение, соберите жизни вверху и переключитесь на Уилли. Сейчас вам придется бороться с боссом, которого лучше всего можно достать этим бойцом.

Босс 10: Змея-охранник

Поединок простой. Вам нужно всего лишь находиться в левой части экрана и обстреливать два блока врага — нижнюю и верхнюю пластины, уходя в это время от выстрелов изо рта врага. Если знать траекторию движения врага, все просто. Напротив каждой из пластин есть относительно безопасное место. Оно опасно только тогда, когда пластина задвигается туда — это может убить вас. Поэтому, балансируя между самым низом (либо верхом) и чуть повыше (или пониже), стреляйте в пластины, и скоро эта часть боя закончится. Как только голова змеи останется одна, сразу же переключайтесь на Бакки и, летая по экрану, обстреливайте последние остатки босса. Обратите также внимание, что, поскольку суперсила сейчас не работает, стрельбу можно вести без остановки, зажав кнопку. Бить змею достаточно долго, поэтому приготовьтесь к изрядному затрачиванию энергии. Собрав призы после уничтожения босса, летите вправо — вас ждет новый босс!

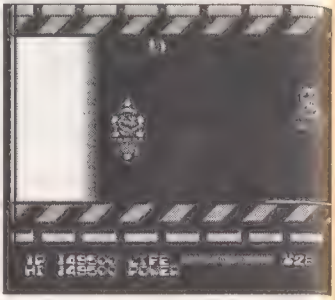
Босс 11: Корабль Маршалла

Сначала действуем Бакки. Поместившись в правой части экрана, стреляйте назад, чтобы уничтожить всех рабов, которые выпрыгивают из люка и пытаются вас достать. Когда это будет сделано, находясь все там же, поднимитесь немного вверх и стреляйте по пушкам, что обстреливают вас сзади. Не пропустите момент, когда корабль начнет догонять вас! Быстро, сменив персонажа на Диди, летите вверх и, маневрируя между хвостом корабля, правой частью экрана и кучами пуль из пушек, обстреливайте их. Когда корабль начнет опускаться, смените персонажа на Уилли и летите влево, чтобы обстреливать турбину. Когда корабль снова



начнет приближаться к вам, летите вниз и ставьте Диди, после чего обстреливайте пушки врага, находясь в маленькой выемке под ним (здесь в вас попадет много зарядов!). Как только корабль снова поднимется, летите вперед и ставьте Бакки. Снова обстреливайте пушки, даже когда на вас будут прыгать рабы. Далее все повторяется, но уже без пушек (как, вы их еще не уничтожили?), пока вы не уничтожите турбину. Затем собирайте призы и вперед, на бой с самим Маршаллом, который также успел спастись на челноке!

Финальный босс: Маршалл



Итак, спросите вы, как же бить последнего босса? Но единственный совет, который смогу дать я вам здесь, это, — просто бить. Босс очень живучий, причем не везде его поражать можно — ниже пояса жабу защищает челнок. Босс бросает бомбы, которые разлетаются на множество осколков — это основная загвоздка. Я бил его при помощи Бакки, но у меня есть преимущество — возможность перегружать отдельные моменты при помощи эмулятора. Попробуйте использовать Уилли, ведь его пушка намного мощнее. Но тогда вы сможете стрелять только вперед, и это также растянется. Попробуйте просто найти закономерность движения врага, и тогда, может быть, получится.

Финальная заставка, кстати, не представляет из себя ничего интересного. Вы попросту смотались от врага, разбив его корабль. Ничего особенного, и стоило из-за этого столько мучаться? Ну, если только посмотреть игру компьютера и состав авторов...

Пароли уровней

Блинки с нами:	57JZJ
Диди с нами:	6NV!3
Дженни с нами:	68L!3
Все вместе, клетка:	M!M2K
Путь к свободе:	6!M6M
Внутри Танкера:	M!M2u
Бежим!:	M!M6u

Автор описания Денис НЯНЕНКО

ДОКТОР ХАОС

FCI / Pony Canyon • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

В этой необычной игре вы будете играть в роли Майкла, брат которого — сумасшедший ученый, экспериментировавший с пространством. Естественно, его эксперименты не замедлили выйти из под контроля. В результате чего весь дом оказался набит непонятными монстрами, а некоторые двери ведут в совершенно ужасные места, заполненные всевозможными чудовищами...

Игра делится на три части. Первая — хождение по особняку, в котором вы можете заходить в различные комнаты, многие из которых секретные. Вторая — блуждание непосредственно по самим комнатам, причем здесь используется вид от первого лица. И, наконец, третья — прохождение монстро-зон, в которые вам необходимо сначала найти. В этих зонах вы движетесь вперед, не давая монстрам себя убить, и в конце каждой сражаетесь с боссом. Каждый босс охраняет часть лазерной пушки, которая необходима вам для того, чтобы справиться с последним боссом. Кроме этого, некоторые боссы прячут у себя другие полезные вещи — бутылочку здоровья, акваланг, антигравитационные сапоги или бронежилет.

Управление

Управление в особняке и монстро-зонах

←/→ — движение влево/вправо.
↑ — зайти в дверь.
Кнопка А — прыжок
Кнопка В — применить оружие.
Select + Кнопка В — сменить оружие.

Управление в комнатах

Крестиком вы перемещаете изображение руки.
Кнопкой А исполняете действие, которое стоит в списке справа.
Кнопка В + ↑ / ↓ — смена действия.
Всего вы можете делать четыре действия:
OPEN — открыть (дверь, шкаф и т. д.).
GET — взять какой-либо предмет.
GO — пройти в дверь, пролезть в дыру, в общем, движение.
HIT — пробить дыру в стене (только в тех стенах, в которых есть потайные проходы).

Оружие

Нож — ваше основное оружие, с которым вы начинаете и которое будет сопровождать вас в течение всей игры. Самое слабое во всей игре.
Пистолет — мощнее ножа, но не так эффективен, как автомат.

Автомат — отличное мощное оружие, имеющее высокую скорострельность. Всех мелких монстров уничтожает с одного выстрела.

Гранаты — по мощности они приблизительно равны автомату, но при взрыве у вас отнимается пять пунктов здоровья.

Лазер — его вам придется собирать по кусочку. Каждая часть (всего десять) дается за победу над боссом монстро-зоны. Использовать его добровольно вы не можете, он автоматически включается в битве с последним боссом.

Предметы

Оружие — вы начинаете игру лишь с ножом, однако в комнатах вы сможете найти патроны к пистолету, автомату и гранаты (изображение пистолета, автомата и гранаты).

Бутылочки с эликсиром — служат для восстановления здоровья. Бывают трех типов: красный, желтый и синий (расположены в порядке убывания мощности воздействия).

Предметы, которые можно получить в монстро-зонах

Сенсор — вы найдете его в первой монстро-зоне. После того как вы его взяли, он появится у вас на экране и будет мигать, если вы находитесь рядом с монстро-зоной.

Акваланг — необходим для перемещения под водой.

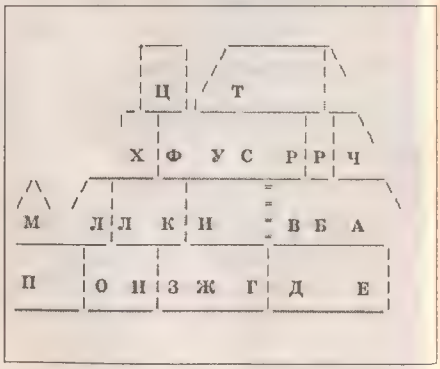
Ботинки — в них вы сможете прыгать гораздо выше.

Бутылочка — повышает ваш максимальный уровень здоровья на 99 пунктов.

Бронежилет — уменьшает количество пунктов здоровья, снимаемое после неудачного контакта с монстром.

Комнаты и их прохождение

Как вы знаете, каждая комната имеет четыре стены, соответствующие частям света — Север, Юг, Запад, Восток. На игровом экране они показаны в правом нижнем углу, соответственно, буквами N, S, W, E. Поворачиваясь, обследуйте каждую стену, так как в особняке весьма много тайных проходов, фальшивых стен и секретных комнат.



Комната А

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 5 (шкаф)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Пистолет
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: В комнату Б (дверь)

Комната Б

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Пистолет, Фальшивая дверь
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: В комнату А (дверь)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Эликсир

Комната В

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Пистолет, В Секретную комнату № 2 (пробить дыру)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Ничего
ЮЖНАЯ СТЕНА: Гранаты, Выход в особняк

ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Эликсир, В Секретную Комнату № 1

Комната Г

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Фальшивая дверь
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Ничего
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк, Эликсир
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Автомат, В Секретную комнату № 2 (пробить дыру)

Комната Д

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Фальшивая дверь
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Ничего
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк, Элексир
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Автомат, В Секретную комнату №2 (дверь)

Комната Е

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Фальшивая дверь
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Гранаты
ЮЖНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 10 (шкаф), Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Ничего

Комната Ж

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Фальшивая дверь
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Гранаты
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: В Комнату З (пробить дыру)

Комната З

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Ничего
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: В комнату Ж (пробить дыру), Гранаты
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Ничего

Комната И

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 6 (дверь)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Пистолет
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Эликсир, В Комнату К (пробить дыру)

Комната К

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 3 (дверь)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: В комнату И (пробить дыру)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Гранаты, Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: В комнату Л (дверь)

Комната Л

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Эликсир, В Комнату Н (пробить дыру)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Автомат, В Комнату К (дверь)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Левая дверь — Выход в особняк, правая дверь — выход наружу

2 Зак. 815

ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Ничего

Комната М

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 7 (окно)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Эликсир
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход наружу
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Гранаты

Комната Н

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Фальшивая дверь, В комнату Л (пробить дыру)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Ничего
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Гранаты

Комната О

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Фальшивые двери, Гранаты
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Ничего
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: В Секретную комнату № 3 (дверь)

Комната П

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 9
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: В Секретную комнату № 3 (пробить дыру)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Элексир

Комната Р

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Эликсир, Фальшивые двери
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Гранаты, В комнату Ч (пробить дыру)
ЮЖНАЯ СТЕНА: В комнату П (правая дверь), В комнату П (левая дверь),
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Пистолет, В комнату С (пробить дыру)

Комната С

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Пистолет , Эликсир, В комнату Т (пробить дыру)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: В комнату Р (пробить дыру)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Ничего

Комната Т

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: В комнату С (пробить дыру)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: В Секретную комнату № 4 (дверь)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Автомат, Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Эликсир

Комната У

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 2 (окно), Фальшивая дверь
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Пистолет
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк

ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Эликсир, В комнату Ф (дверь)

Комната Ф

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Пистолет , Фальшивые двери
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Эликсир, В комнату У (дверь)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: В комнату Х (пробить дыру)

Комната Х

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: В комнату Ц (пробить дыру)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Гранаты, В комнату Ф (пробить дыру)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Эликсир

Комната Ц

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: То U (пробить дыру), Монстро-зона 11 (дверь)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Ничего
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Ничего

Комната Ч

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 8 (правое окно)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Ничего
ЮЖНАЯ СТЕНА: Выход в особняк
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Эликсир, В комнату Р (пробить дыру)

Секретная комната № 1

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 1 (окно)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Пистолет, В комнату В
ЮЖНАЯ СТЕНА: Ничего
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Гранаты

Секретная комната № 2

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: В комнату В (пробить дыру), Фальшивая дверь
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: В комнату Д (дверь)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Эликсир
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: Гранаты, В комнату Г (пробить дыру)

Секретная комната № 3

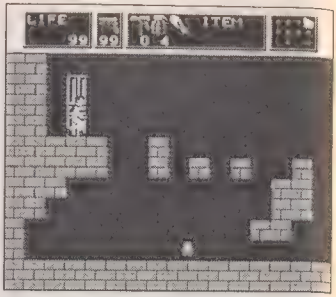
СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Гранаты
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Автомат, В комнату О (дверь)
ЮЖНАЯ СТЕНА: Ничего
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: В комнату П (пробить дыру)

Секретная комната № 4

СЕВЕРНАЯ СТЕНА: Монстро-зона 4 (дверь)
ВОСТОЧНАЯ СТЕНА: Эликсир
ЮЖНАЯ СТЕНА: Ничего
ЗАПАДНАЯ СТЕНА: В комнату Т (дверь)

Прохождение

Здесь представлено прохождение всех монстро-зон, однако вы можете избрать и другой маршрут.

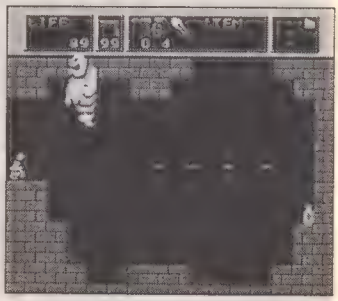


Первая монстро-зона

Вход в первую монстро-зону находится в третьей справа дверце. Зайдите в нее, повернитесь на запад и пройдите в дверь. Оказавшись в комнате, повернитесь на север и, открыв окно, пролезьте в него. Вам нужно будет пройти по лесу, убивая врагов и перепрыгивая с платформы на платформу. Все время держитесь верхнего пути, так как, пойдя по низу, вы не сможете забраться на скалу. Пройдя по мосту с пираньями, вы снова окажетесь в лесу. Опять выберите верхний путь, и, пройдя его, очутитесь лицом к лицу с боссом — небольшой ящеркой. Ну, небольшой она будет лишь поначалу — после нескольких ударов или выстрелов босс несколько увеличится в размерах. Прежде чем благополучно отдать концы, ящер увеличится три раза. Ничего сложного в уничтожении его нет. Просто стреляйте или ударяйте его рукой. Когда он подойдет близко, заберитесь на лестницу и, прыгнув с нее через ящера, продолжайте избивать его с другой стороны. Победив это чудо природы, возьмите ультрасенсор (Ultraspace Sensor) и пройдите обратно.

Пароль:
EX9MR KAR5C
5K640 92L

Вторая монстро-зона



Чтобы добраться до второй монстро-зоны, вам нужно подняться вверх по лестнице и зайти во вторую дверь слева. Оказавшись в комнате, возьмите гранаты и патроны, а затем зайдите в окно, находящееся в северной стене. Вы появитесь в каком-то древнем замке, кишащем различными привидениями и скелетами. Опять-таки держитесь верхней дороги (хоть придется попрыгать). В конце вас ожидает босс этой зоны — большое привидение, швыряющее в вас огненными шарами. С помощью двух-трех гранат разобраться с ним не составит никакого труда. После боя или во время его вы можете взять бутылочку, восстанавливающую здоровье.

Пароль:
JE9H0 B67A3
T0T60 RTL

Третья монстро-зона

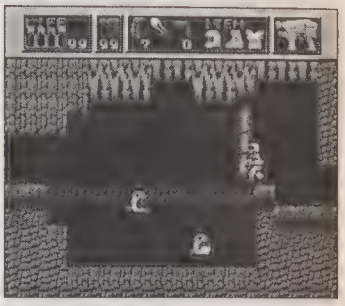
После победы над вторым боссом выйдите обратно, спуститесь по лестнице на первый этаж и зайдите в самую левую дверь. В комнате повернитесь к западной стене и пробейте в ней дыру примерно посередине. Пролезьте через дыру, и окажетесь в соседней комнате. Зайдите в дверь в северной стене.

Третья монстро-зона не особенно отличается от предыдущей. Все те же враги, только декорации немного изменены. Так же как и в предыдущих зонах, держаться следует верхней дороги.

Босс этой зоны — здоровенная каракатица. Чтобы с ней справиться, придется активно использовать лестницу: подбегаете к боссу, наносите ему несколько ударов, бегите к лестнице и пережидаете, пока каракатица пробежит под вами. Затем все снова. За победу вам дадут шлем, в котором вы сможете дышать под водой.

Пароль:
1CRXB G818G
329S6 43W

Четвертая монстро-зона



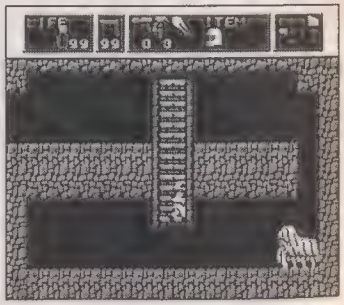
Чтобы добраться до следующей монстро-зоны, вам придется походить окольными путями. По дороге соберите побольше патронов — они вам весьма пригодятся.

Сначала выйдите в коридор особняка (пробейте дыру в восточной стене и выходите в коридор из соседней комнаты). Теперь поднимитесь по лестнице и зайдите в первую дверь слева. Ударьте северную стену (левый верхний угол ее), и обнаружите проход на третий этаж. Поднимитесь наверх и зайдите в дверь восточной стене. Теперь зайдите в дверь в северной стене. Вы в четвертой монстро-зоне. Единственными противниками, кроме босса, здесь будут довольно шустрые зубастые рыбы. Разбирайтесь с ними с помощью пистолета. На первой развилке выберите верхний путь, а на второй — нижний.

Босс этой зоны — большая черепаха. После определенного количества ударов она рассыплется на много маленьких черепашек, которые в беспорядке будут летать по всему экрану. Для борьбы с ними пройдите к правой стене, заберитесь в нишу и ударяйте кулаком (или пистолетом) по подлетающим к вам крабикам. После победы вы получите приз — Супер-Сапоги, прыжки в которых получаются намного выше.

Пароль:
58RJE 9H0B6
7A820 A8G

Пятая монстро-зона



Чтобы добраться до пятой монстро-зоны, вам следует спуститься вниз, на первый этаж (чтобы выбраться с третьего этажа, пробейте стену в правом нижнем углу во второй комнате на третьем этаже). Спуститесь по лестнице на первый этаж и зайдите в самую первую дверь от того места, где вы начинали игру. Прямо перед собой вы увидите шкаф — это и есть вход в пятую монстро-зону.

Ничего особенно сложного в ней нет. Двигайтесь вперед, по верхнему пути, пока не доберетесь до здоровенного привидения. После этого выбирайте нижнюю дорогу. Босс этой зоны — что-то вертящееся, похожее на таракана. Чтобы расправиться с ним, вы должны стать над лестницей и подождать. Когда монстр станет под вами и перестанет крутиться, быстро бегите вправо, стреляйте в него несколько раз, затем запрыгивайте наверх и снова станьте над лестницей. Повторяйте этот трюк, пока не уничтожите чудовище.

Пароль:
M129S 641CR
XB1C1 RW8

Шестая монстро-зона

Вход в шестую монстро-зону находится в самой дальней левой комнате в северной стене. Прежде чем зайти, убедитесь, что у вас большое количество патронов, так как они вам очень и очень пригодятся. В этой весьма необычной зоне главными вашими врагами будут зубастые рыбы и летучие мыши. При прохождении зоны держитесь верхней дороги.

Босс — какое-то морское чудовище, из пасти которого вылетают такие же монстры, только поменьше в размере. Перво-наперво разбирайтесь с мальками, а уж во вторую очередь — непосредственно с самим боссом. Для его уничтожения вам понадобится очень много патронов. Наградой будет третья бутылочка здоровья.

Пароль:
SHTL4 W31AY
4KJC8 2P4

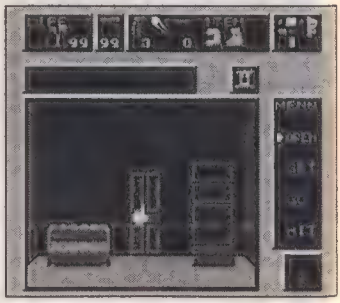
Седьмая монстро-зона

Чтобы добраться до седьмой монстро-зоны, далеко идти не нужно. Выйдя из шестой зоны, повернитесь на запад и пробейте в стене дыру (над креслом). Зайдите в нее и в следующей комнате пройдите в дверь в западной стене. Теперь повернитесь на юг и зайдите в правую дверь. Вы окажетесь снаружи особняка. Пройдите налево и зайдите в одиноко стоящую здесь дверь. Залезьте в окно, находящееся в северной стене, и попадете в седьмую монстро-зону.

Эта зона напоминает предыдущую — тоже участки суши, чередующиеся с небольшими водоемами. Здесь представлены практически все враги, встречавшиеся ранее.

Босс этой зоны — большой летающий скелет дракона. После попаданий от него отделяются головы и начинают летать самостоятельно. Сперва разбирайтесь с ними. Желательно по одной. Так как если вы будете продолжать стрелять по основному дракону, то от него начнут отделяться все новые и новые головы. Гораздо проще уничтожать их по одной. После того как босс прикажет долго жить, выходите обратно в особняк.

Пароль:
CEM374RTPH
4WK20 NCR



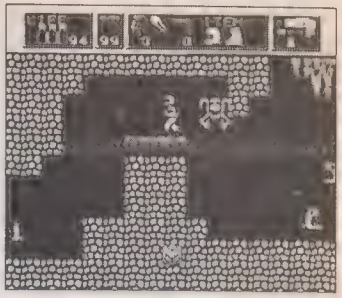
Восьмая монстро-зона

Чтобы добраться до восьмой монстро-зоны, вам опять нужно вернуться в особняк и подняться по лестнице на второй этаж. Поднявшись наверх, идите в первую (она же и последняя) дверку справа. Зайдя, пробейте в восточной стене проход. Вход в восьмую монстро-зону находится в правом окне на левой стене.

Сама зона очень легкая, никаких проблем не возникает... пока не дойдете до босса. Это летающий демон, который швыряет по вам красные шары. Чтобы убить его, понадобится очень много патронов и терпения. Сражаясь, постоянно перемещайтесь с места на место, стреляя по супостату.

Пароль:
CH3AT 4KJC8
2SHTL EY0

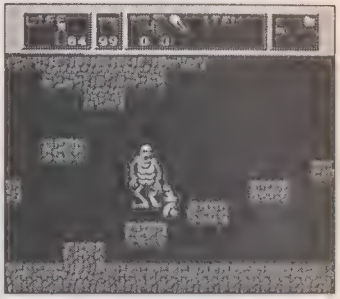
Девятая монстро-зона



В девятую монстро-зону будет не так-то просто добраться. Прежде всего спускайтесь на первый этаж и идите налево от лестницы. Зайдите в дверь, находящуюся за камином, пробейте дыру в западной стене и пролезьте в нее. Теперь пройдите в дверь, находящуюся в западной стене. Повернитесь на север и пробейте еще одну дыру (над шкафчиком). Пролезьте в подвал и выйдите из него через дверь в южной стене. Пройдите влево и зайдите в первую дверь. Здесь пройдите в дверь в западной стене и в следующей комнате пробейте очередную дыру опять-таки в западной стене (над шкафчиком). Когда окажетесь в следующей комнате, зайдите в дверь в северной стене, и наконец-то окажетесь в монстро-зоне номер девять.

Идя вперед, держитесь верхней дороги, что поможет вам избежать многих неприятных встреч и сэкономить много боеприпасов, не говоря уже об энергии.

Босс этой зоны — черепаха, которой нравится кататься из одной части экрана в другую. Стрелять по нему можно, только когда он стоит возле левой или правой стены. Когда он сворачивается клубком, выждите время и подпрыгивайте, благо для этого в верхней части пещеры есть выемка (наверное, пробитая головами неудачливых искателей приключений). Вот таким образом, прыгая и стреляя, вы пройдете этого босса. В награду вы получите бронежилет.



Пароль:
PK48V YH4WK
20NCE L0W

Десятая монстро-зона

Чтобы попасть в десятую монстро-зону, вам нужно спуститься по лестнице на первый этаж и зайти в первую дверь справа от лестницы. Оказавшись в комнате, повернитесь к левой стене и пробейте в ней дыру. В следующей комнате выйдите в дверь, расположенную в восточной стене. Теперь зайдите в дверь в южной стене. Идите направо и зайдите в самую правую дверь подвала. В ящике, стоящем у южной стены, находится вход в десятую монстро-зону.

В этой зоне вам встретятся «полюбившиеся» персонажи — огромные скелеты, зубастые рыбы, падающие головы... Как обычно старайтесь держаться как можно более верхнего пути.

Босс этой зоны — летающий по экрану череп, окруженный костями. Когда вы стреляете по нему, кости разлетаются, образуя защитное кольцо. Стреляйте между ними, чтобы попасть в голову.

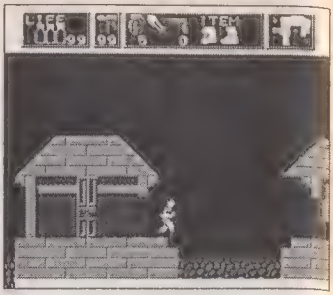
После победы вы получите последнюю часть лазера.

Пароль:
TH2CS 2FT4K
JC82S HBW

Одиннадцатая монстро-зона

Чтобы добраться до последней, одиннадцатой, монстро-зоны, вам нужно подняться на второй этаж и зайти в самую левую дверь. Пробейте дыру в западной стене (над маленьким

шкафчиком). Пробейте еще одну дыру теперь уже в северной стене комнаты, в которой вы оказались. Пройдя в нее, повернитесь к северной стене и зайдите в дверь.

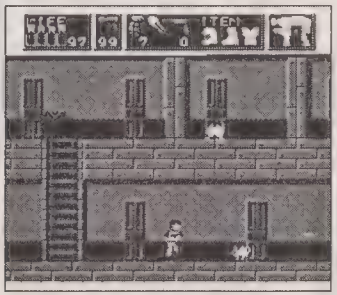


В последней монстро-зоне вам предстоит пройтись по длинному мосту, естественно, заселенному врагами разных видов. Затем вы будете двигаться по местности, верхний этаж которой представляет собой большое количество столбиков, по которым можно прыгать. Лучше избрать нижний путь.

Босс этой зоны — лев. Чтобы заставить его сражаться, вам необходимо переключить оружие на нож и стукнуть этим самым ножом ему по морде. После такой наглости босс опешит и начнет плеваться по вам огнем. Быстренько бегите на противоположную сторону и, встав на маленький выступ, стреляйте по нему из появившегося у вас бесконечного лазера. Летящие на вас плевки нужно перепрыгивать, а летящие по низу — просто оставлять без внимания. После примерно десяти попаданий лев исчезнет, а на его месте появится ваш незадачливый братик.

Вот и все, поздравляю!

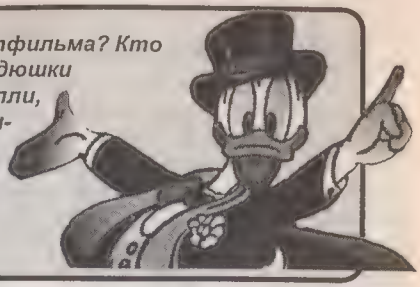
Автор описания Павел ЧЕРЕЙ



УТИНЫЕ ИСТОРИИ

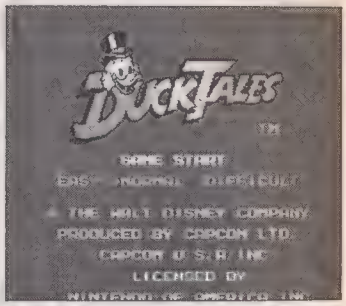
Capcom • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Ну кто из нас не смотрел этого мультфильма? Кто не видел многочисленных приключений дядюшки Скруджа МакДака и его племянников Вилли, Тилли и Дилли? Ну и, конечно же, большинство из вас играли во вторую часть этой игры, которая стала просто-таки шедевром. Но вот мало кто знает, как все начиналось и что такое первые утиные истории.



Сюжет игры простой, и каждый, кто хоть раз смотрел мультфильм с аналогичным названием, знает, что Скрудж МакДак, старый проныра-селезень, богатей и скупердяй, нажил свое богатство не столько на финансовых махинациях, сколько путешествуя по свету и разыскивая сокровища и припрятанные клады. Ему, видите ли, на месте не сидится, если где-то спрятана очередная гора монет. На этом и строится игра, вам придется путешествовать по различным зонам для того, чтобы найти очередное сокровище.

Меню и загрузка



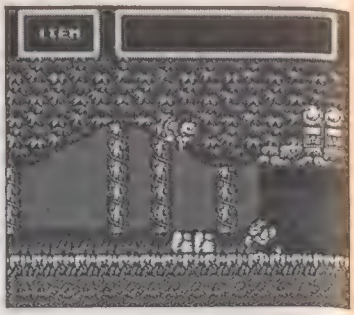
Попав на главный экран, вы всего лишь должны будете выбрать сложность уровня игры: Normal, Easy, Difficult. Берите обычный режим, что стоит по умолчанию — тогда вы сможете сверять свое прохождение с изложенным ниже описанием. Нажав кнопку Start, вы попадете на экран выбора уровней игры. Всего их здесь пять: Амазонка, Трансильвания, Африканские шахты, Гималаи и, как ни странно, Луна. Мы будем выбирать уровни по порядку, поэтому берите первый, Амазонку, и нажимайте кнопку А.

В игре меню довольно разнообразно. Слева в верхнем окошке находится количество набранных денег (верхняя строка) и жизненная энергия (три красных шарика внизу, которые при неудачной встрече с врагом становятся светло-коричневыми). В правом окне расположен только таймер — на прохождение уровня вам отводится пятьсот единиц времени. В промежутке между двумя окнами находится показатель общего количества денег, собранных за игру (вверху), и количество жизней. Вот, кажется, о меню и все, осталось только рассказать об управлении и отправиться в игру. Ах да, существует еще и меню паузы, в котором вы сможете видеть все предметы, собранные вами.

Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка А — прыжок
Кнопки В + ↓ в прыжке — прыгать на трости
Кнопка В рядом с предметом — удар палкой

Прохождение

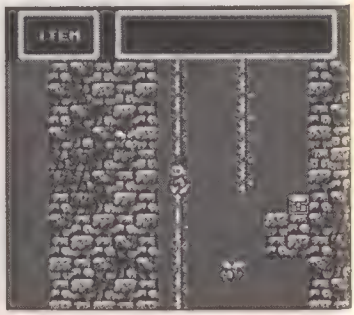


Зона 1: Амазонка

Как и должно было быть, Амазонка — это прежде всего зеленый лес, лианы, змеи-пауки, травы, куча горилл и тому подобное. И на всем вам нужно будет заработать денег.

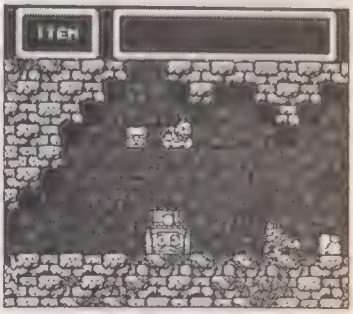
Начав игру, потренируйтесь в управлении, особенно в прыжках на трости — это основной способ, при помощи которого вы сможете разделаться с врагом или разбить ящик, чтобы взять приз. После этого идите вправо и, убив первую гориллу, попрыгайте, не доходя до камня, — выскочат несколько маленьких кристаллов. Скачите дальше, уничтожая горилл (при помощи одной из них вы сможете разбить ящик вверху, оттолкнувшись от широкой и могучей спины обезьяны) и разбивая ящики, и перед вами окажется большой красный цветок. Не пробуйте прыгать на него — это чревато плохими последствиями. Ударить вы его не ударите, а вот он вас пожует основательно. Убив питона наверху каменистого холма, вы можете спуститься вниз по лиане, но, поверите ли, ничего серьёзного, кроме огромных пауков и парочки призов, вы там не найдете. Да еще и пострадаете на колючках, которых там полно. Но есть один секрет, из-за которого стоит сходить в подземелье. Спустившись по лиане вниз, подойдите к красной банке, что стоит здесь, и толкните ее влево. Теперь запрыгните с ее помощью на статую и идите влево через секретный проход — в комнате вы найдете четыре ящика с большими призами. Выбравшись в предыдущую комнату, вылезайте назад по лиане и идите вправо. Разбив возле очередного цветка ящик, вы возьмете шарик с буквой М — это бессмертие на некоторое время.

Добравшись до кучи лиан, свисающих сверху, можете перепрыгивать по ним, а можете просто скакать по колючкам на трости. Над средней лианой есть проход вверх, забравшись по которому, вы сможете взять парочку призов в ящиках. Идите вправо, особо опасаясь пчел, которые кружат здесь — на них достаточно просто натолкнуться. Добравшись до очередного питона, прихлопните его и ползите по лиане вверх (справа от лианы, если зайти в угол, можно взять два больших кристалла) мимо пчел (в сундуке на уступе справа — большой кристалл). Забравшись вверх (можно взять вазу в ящике справа, перепрыгнув цветы), идите влево, перепрыгивая или убивая пчел, и скачите по колоннам вверх. Добравшись вправо до того места, где на своем вертолете кружит Зигзак МакРяк, уцепитесь за веревку, чтобы перелететь на дальнюю колонну слева. Далее снова по камням вверх и влево, пока не доберетесь до платформы с двумя цветами. Перепрыгнув их, быстро бегите или скачите по осыпающемуся мостику и потом перепрыгните стену из камней перед вами. Убив внизу гориллу, ползите вверх по лиане. Добравшись до МакРяка, поговорите с ним и нажмите кнопку В, чтобы отказаться от полета в Дакбург. Когда разговор закончится, прыгайте вверх влево и пройдите в очередную секретную комнату. Здесь, собрав призы, вернитесь к селезню и, снова поговорив с ним в том же духе, идите вниз.



Двигайтесь вправо, убегая от катящегося за вами камня, и, когда под вами окажутся колючки, делайте прыжки на трости. Выскочив на противоположную сторону, прыгайте на колонну и, подпрыгнув вверх на сундук, разбейте его и прикончите собаку, которая бросается в вас копьями со спря-

танными наконечниками. Идите вправо, уничтожая псов (на камне вверху подпрыгните, чтобы взять бессмертие) и пауков, и скоро доберетесь до комнаты с лианой вверху и статуей справа. Она спросит вас, не угодно ли Скруджу заплатить 300 000 $ за то, чтобы его подняли вверх. Придется заплатить (если, конечно, они у вас есть, в противном случае придется торчать здесь, пока нужная сумма не наберется) — это кнопка А. Увидев лифт, не спешите ехать на нем вверх. Запрыгните на статую и возьмите большой кристалл, и только после этого доберитесь до лианы. Поднявшись вверх, поговорите с утенком. После этого, собрав призы справа, идите влево под осыпающимися камнями (только быстро) и, сделав маленький прыжок через порог, перепрыгните яму и забейте две банки в комнату впереди. Войдите в нее, и вы будете драться с первым боссом.

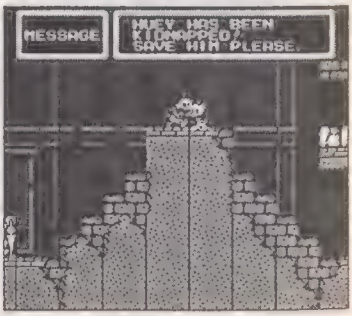


Босс: Статуя

Вам нужно всего лишь бить ее тростью, подпрыгивая в тот момент, когда земля в пещере не трясется. В противном случае вы просто не сможете подпрыгнуть. Еще нужно очень внимательно следить за прыжками самой статуи и вовремя под ними проходить, чтобы не быть зажатым в угол. Всего нужно около пяти ударов, чтобы статуя почувствовала, кто здесь хозяин. После ее уничтожения возьмите скипетр, который лежит в появившемся ящике, и переходите к следующему уровню.

Зона 2: Трансильвания

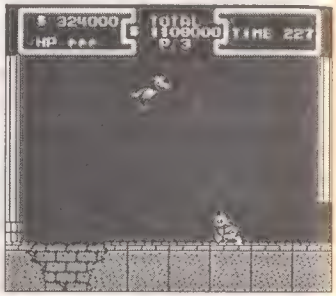
Начав игру, идите вправо. Как водится, в Трансильвании полно привидений и всякого рода нечисти — на вас буквально с первых же шагов пытается совершить нападение скелет утки. Делает он это довольно посредственно, бегая от камня к камню, поэтому ничего не стоит подловить его в этот момент и дать клюшкой по черепу (когда скелет отдыхает, попасть по нему невозможно). Пройдя вправо, поговорите с Поночкой — она расскажет вам о селезне Хью (если не ошибаюсь, это толстый кекс, косящий под скаута). Здесь же приобретите бессмертие в ящике и идите по нижнему проходу. Добравшись до веревки, не лезьте по ней, а двигайтесь вправо по проходу, отбиваясь от скелетов. Попав в узкий проход, обойдите двух привидений (они на некоторое время поднимаются вверх, так что под ними можно проскользнуть). После этого прыгайте с гроба на гроб, собирая выпадающие призы и ускользая от привидений. Добравшись до веревки вниз, ползите по ней (не вздумайте ударить напоследок один из гробов палкой — из него вылетит привидение!) вниз и, собрав призы в подвале, прыгайте влево по узкому проходу с колючками. Добравшись до комнаты с большим количеством призов, соберите их и войдите в зеркало — вы окажетесь рядом с тем местом, где разговаривали с Поночкой, то есть почти рядом с развилкой. Снова поговорив с ней, ползите вверх по веревке и сойдите на платформу слева, где бродит обезьяна и стоит банка. Пните банку, чтобы она убила врага, и после этого поговорите с утенком. Спустившись вниз, пройдите еще раз влево по другому проходу — там, попрыгав по камням, вы найдете бессмертие. После этого идите назад и двигайтесь вправо по узкому проходу.



Дождавшись, когда мумия заключенного отойдет вправо, ударьте по гире, к которой она прикована, и затем сделайте то же самое с мумией вверху, чтобы взять парочку

призов. Запрыгнув на платформу со следующей мумией, точно так же разделайтесь и с ней, и затем с двумя мумиями справа, чтобы взять вазу. Вернувшись назад к веревке, ползите по ней вверх и, уничтожив мумию справа, войдите в зеркало. Кстати, здесь есть потайной ход. Если пойти вправо по низу, то придете в комнату с двумя зеркалами. Одно из них (левое) ведет в тупик, расположенный в правом крыле здания, а второе, правое, — прямиком к боссу. Правда, в таком случае вам сначала придется обойти несколько привидений. Мы же отправимся для начала в то, которое на виду.

Выйдя из зеркала, садите в тачанку и езжайте на ней вправо, пока она не начнет падать в яму. Здесь прыгайте влево, чтобы попасть на уступ, и потом садитесь в следующую тачку, и потом еще раз, пока не доберетесь до веревки. Спуститесь по ней вниз и спускайтесь еще на один шаг вниз по следующей веревке, чтобы собрать призы в круглой комнате. Если вы спуститесь еще ниже, то окажетесь в самом начале уровня, у зеркала и Поночки. Вернувшись вверх, идите вправо, уничтожая скелеты уток и собирая призы, и, добравшись до очередной веревки, возьмите справа от нее призы и ползите вниз. Спрыгнув с веревки, ударьте того рыцаря, что стоит справа от вас, и отойдите влево так, чтобы его не было видно. Вернувшись, вы найдете его без головы и даже без ящика, который был какое-то время ему вместо головы, и сможете пройти вправо. Здесь, разбив нескольких мумий, вы вернетесь к месту с развилкой. Идите через стену и войдите во второе зеркало, чтобы встретиться с селезнем-вампиром. Но для начала, собирая призы в шариках, обойдите нескольких привидений.

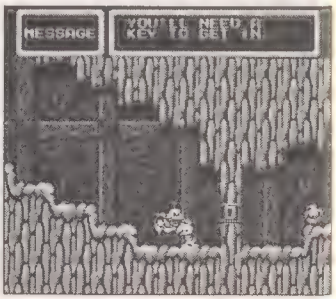


Босс: Селезень-вампир

Босс довольно сложный, но, если знать некоторые премудрости того, как он себя ведет, все может быть намного проще. Во-первых, большинство времени он проводит в состоянии «ворона», летая по комнате. Только тогда его можно поразить, прыгнув на него с клюшкой, но в том случае, если босс летает низко. Когда ворон снова превращается в селезня, он бросает в вас три молнии, и вам необходимо перепрыгнуть их. Это не так уж просто, но старайтесь попасть в промежуток между той молнией, что летит по низу, и той, что летит по диагонали. Всего каких-то пять ударов — и вампир откинет лапы, а вы возьмете приз.

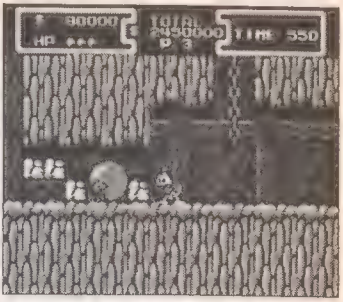
Зона 3: Африка (алмазные шахты)

Попав в шахты, идите вправо и, убив нескольких ползающих чудиков, поговорите с утенком. Он сообщит вам, что ключ от двери, через которую вы должны сейчас пройти, находится в Трансильвании, и перебросит вас туда. Не огорчайтесь, найти ключ в первый раз мы просто не могли — он появился только что. Да и идти далеко не придется. Пройдите немного вперед, до первого зеркала (в которое мы раньше войти не могли), и, пройдя сквозь него, разбейте в комнате сундук. Взяв ключ, идите в левое зеркало и снова загружайтесь в уровень Африка. Далее все как и прежде. Дойдя до того места, где стоял утенок, теперь вы его не обнаружите. Идите вправо и, пройдя под летучей мышью, заставьте ее врезаться во что-нибудь, а потом убейте.



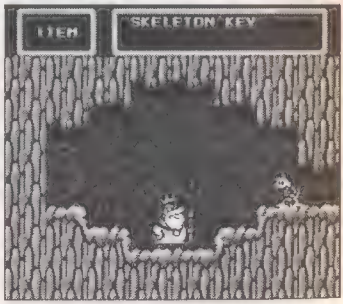
Дойдя до второй летучей мыши, ударьте по камню на краю обрыва — он попадет прямо в нее. Вправо лучше не ходите — там всего-то парочка призов и куча мышей, с которыми совладать будет уже труднее. Ползите вниз по цепи и,

добравшись до поворота вправо, пройдите по коридору. Здесь стоит горничная мистера МакДака — вы можете взять у нее шарики энергии, если вам самим не хватает. В принципе, дальше можно следовать и этим путем, прыгая по зеленым жабам, что выскакивают из подземелья, но мы пройдем путем наиболее длинным, чтобы посмотреть все. Секретный путь короче, если вы пойдете им, то сможете взять таинственный приз и почти сразу после этого побороться с боссом.



Вернувшись к цепи, спуститесь вниз и ударьте по кирпичу, держащему камень. После этого быстро запрыгните на цепь и ждите, пока представится возможность пройти влево. Когда такой шанс появится, прыгайте вниз и быстро идите влево, запрыгните на следующий кирпич и быстро бейте остальные, чтобы пройти вперед. Далее прыгайте по колоннам, уничтожая ползающих чудиков и обходя цветы, пока не доберетесь до очередной цепочки. Если с платформы, к которой она прикреплена, прыгнуть немного влево от цветка внизу и прыгать высоко, то появится сундук. Отпрыгнув от него влево, вы сможете попасть в секретную комнату, где стоит сундук с призом.

Спустившись вниз по цепочке, подойдите к краю первого водоема и дождитесь зеленого чудика, что выпрыгивает из него. Пройдя вперед, через следующий водоем прыгайте уже на костыле, либо спровоцируйте чудика, сидящего в нем. Взяв приз на уступе, так же с костылем прыгайте через следующий (иначе можете не допрыгнуть) и двигайтесь вперед по столбикам (здесь зеленых чудиков мало). Пробегите мимо летучей мыши (около последнего камня выскочит зеленый чудик) и прыгайте в яму. Спустившись вниз, идите влево, перепрыгивая цветы, и заберитесь в тачанку. Как и в прошлом уровне, езжайте влево до ямы, в которую тачка провалится. Выпрыгнув из нее вправо, разбейте колонну из банок и пройдите мимо цветка влево, чтобы спуститься вниз по цепи. Идите вправо и убейте парочку врагов, после чего поговорите с Поночкой. Она расскажет вам, что для дальнейшего путешествия через ямы вам нужно использовать рычаг, стоящий справа. Подойдите к нему и летите вправо. Постоянно держите кнопки удара клюшкой, так как вам придется падать прямо на голову врагу. Ухватившись за цепочку, ползите вверх и идите мимо летучей мыши и ползающих чудиков вправо, чтобы сразиться с боссом.



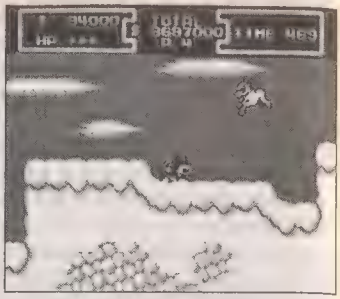
Босс: Король подземелья

Бороться с ним довольно просто. Чтобы сразить босса, вам нужно всего лишь вовремя перепрыгивать шарик, в который он превращается, катаясь по стенам и потолку, а когда он остановится, прыгать на врага с тростью, после чего сразу же уходить в сторону.

Зона 4: Гималаи

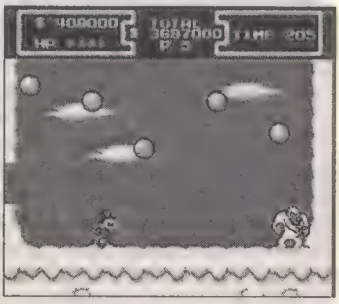
Мы попадаем ни куда-нибудь, а сразу на занесенные снегом вершины гор. Идите вперед, перепрыгивая зайцев (обратите внимание, что скакать на палке здесь нельзя, кроме как по врагам — завязнете в снегу). Скоро вы доберетесь до места, где, помимо кролика, на вас нападет горный козел (!), которому снег нипочем. Спрячьтесь от него слева в ямке и потом так же идите дальше, обходя или убивая таких же козлов, как и первый (J), до веревки. Если пройти вправо (так мы и сделаем), то можно, помимо кучи козлов и кроликов, найти призы и секретную яму в конце дороги, свалившись через которую, вы окажетесь в другой части уровня. Взяв

призы в комнате внизу (слева есть приз-утенок), ползите ниже по веревке. Ходов в этом уровне много, но я покажу вам основной. Опустившись вниз до Зигзага, двигайтесь еще раз вниз по веревке. Убив на нижней платформе зайца, двигайтесь по ним влево до паука. Пройдя его, идите дальше и между двух снежных столбов возьмите бессмертие. Идите левее и перепрыгните яму возле паука, потом еще одну, и поговорите с утенком. Он расскажет вам, что Буббу заморозило в лед, и вы должны его найти. Убив зайца, идите влево, только быстро (возле зайца лежит бессмертие), и прыгайте по платформам через пропасть (колючки вам с бессмертием нипочем). Если бессмертия нет, придется вам провоцировать колючки на падение. Добравшись до уступа слева, ударьте по банке, чтобы он откатилась влево, и, подпрыгнув на ней, ударьте по льдине, в которую вмерз ежик. Он откроет вам потайное место, где хранится еще один шарик к шкале жизни.



Тем же путем возвращайтесь назад и ползите вверх по веревке. Теперь на первом повороте идите влево. Пройдя мимо паука, идите влево и прыгайте на маленькие платформы. Чтобы второй паук вас не ударил, спуститесь вниз, чтобы спровоцировать его, и, когда он спустится, так же прыгайте влево. Двигайтесь дальше по льдинам, перепрыгивая дыры (иначе придется снова возвращаться сюда снизу), и, добравшись до паука, спровоцируйте его и перепрыгните дыру. Идите вправо, убивая хоккеистов. Добравшись до платформ над пропастью, идите влево, если хотите взять призы. В таком случае вам придется потрудиться, чтобы надуть нескольких пауков. Если же вам нужен босс, ползите вверх по канату.

Как только увидите нишу слева и шар, катящийся на вас сверху, не пугайтесь, побыстрее заберитесь выше и прыгайте в выемку. Поднявшись вверх, сначала соберите призы слева, а потом прыгайте вправо на платформу, которая повезет вас вперед. Обратите внимание на облачка — их нужно перепрыгивать. Добравшись до берега, пройдите в узкую щель — вы у босса.



Босс: Снежный пес

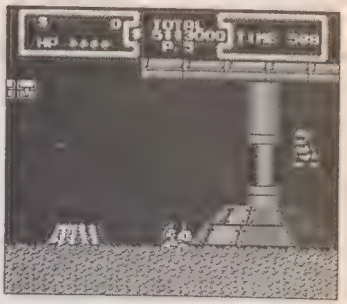
Поединок довольно простой. Вам нужно уходить от прыжков босса и снежков, которые он стряхивает с потолка, а также иногда бить его, прыгая на голову с клюшкой. В общем, победить его легко, ведь босс прыгает только в три места — в углы и посередине площадки. За него вы получите драгоценную вазу.

Зона 5: Луна

Скачите вперед, убивая летающих осьминожек и уток-инопланетян. Скоро вы доберетесь до веревки. Если пройти еще дальше вправо, вы встретите утенка, который сообщит вам, что, если найти Гизмо, можно получить бластер. Во дает, зачем нам бластер, мы и так достаточно крутые.

Забравшись вверх по цепочке, если хотите взять призы, идите налево — там есть сундуки за колючками, и, спустившись по цепочке, вы также получите еще два сундука, но на внешней поверхности Луны. Идите на платформу вверху и ползите еще по одной цепочке вверх. Здесь двигайтесь влево, уничтожая инопланетян и осьминожек. Если банку, что стоит слева от очередного подъема, толкнуть влево и потом по ней взобраться вверх, слева можно найти секретную комнату с призами в ящике и внизу просто так. Выбравшись назад, ползите вверх по цепи

и идите влево. Разбив шарики и сундук за ним, вы найдете ключ к кораблю инопланетян. Справа, кстати, стоит МакРяк в ожидании приказаний. Теперь идите назад, пока не доберетесь до того места, где мы вошли в корабль. Здесь двигайтесь вправо, уничтожая инопланетян и осьминожек (последних удобнее сбивать камнями), пока не доберетесь до цепочки. Если пропрыгать вправо по колючкам, можно взять несколько призов в тупичке. Ползите вверх и пройдите вправо, чтобы, разбив камни, набрать призов. Затем ползите еще выше по цепи и пройдите влево, чтобы, убив трех осьминожек, нажать на рычаг и получить бластер (и зачем он нам?). Вернитесь и поднимайтесь вверх по цепи. Убив инопланетянина, прыгните влево на платформу и возьмите призы, а потом двигайтесь вправо по осьминожкам и колючим платформам, чтобы взять секретное сокровище (наподобие того, что можно было взять в секретном месте в африканских шахтах). Теперь вернитесь обратно и ползите все время вниз, той же дорогой, чтобы выбраться из корабля. Идите вправо, к утенку, и спуститесь в пробитую МакРяком брешь. После этого двигайтесь влево, уничтожая братьев Гавс (это именно они), и скоро доберетесь до босса.

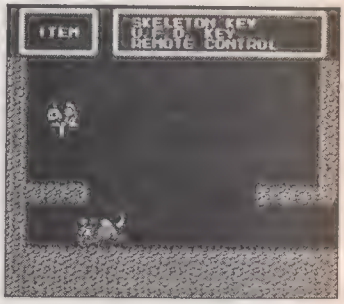


Босс: Мышь

Босс также довольно простой — вам нужно всего лишь постоянно прыгать влево-вправо и замечать, куда он смотрит. Если смотрит вправо, значит, и прыгать будет вправо, если влево — значит, влево. Также обратите внимание, что прыгать на него в тот момент, когда босс мигает, нельзя. Также воздержитесь от прыжком на летящего врага.

Босс: Дракула

Сразу после подсчета очков все ваши богатства были похищены графом Дракулой. Вам нужно отправиться за ними в его замок в Трансильвании. Путь до него совершенно тот же, что и до босса Трансильвании, поэтому его я описывать не буду, а перейду сразу к боссу.



Если не знать, как сражаться с боссом, можно запросто проиграть ему. Но тактика достаточно проста. Вы ходите внизу, пока граф выпускает на вас летучую мышь. Когда она опускается вниз, вы прыгаете на нее и, оттолкнувшись от мыши — на босса, чтобы поразить его. И так далее, пока Дракула не откинет копыта (около пяти раз). После этого вам придется драться с другим боссом — Гломгольтом. Точнее, не драться, а соревноваться за то, кто первый схватит сокровище. Для этого как можно быстрее цепляйтесь за веревку в левой части комнаты и ползите вверх как можно быстрее.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ

Square • Количество игроков 1 • Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Мир погрузился во тьму. Ветры перестали дуть, моря опустели и земля начала разлагаться. Люди ждали, их единственной надеждой было пророчество... «Когда мгла закроет солнце и проклятие падет на эти земли, явятся четыре воина, чтобы спасти все живущее на земле».

После долгого путешествия молодые воины вернутся и каждый из них обретет мудрость.

Такова предыстория ожидающих вас приключений. В продолжение всей игры вам предстоит долго путешествовать по волшебной стране, сражаться с коварными и порой даже ядовитыми врагами, такими как великаны, тролли, разнообразные привидения, змеи, волки, черные маги... да всех их и не перечислить. Однако в конце, хотелось бы верить, вас будет ожидать победа над темными силами и на волшебную страну прольется солнечный свет.

Игра чрезвычайно интересна и объемна, пройти ее за один присест просто невозможно, поэтому приготовьтесь к долгим увлекательным вечерам в обществе «Последней фантазии».

Управление

A — выбор, осмотр сундуков, разговор с прохожими
B — отмена выбора, возвращение к предыдущему меню
Start — список инвентаря и вся информация по героям

Описание персонажей

Непосредственно перед началом нелегкого пути вы должны выбрать себе четырех героев, составить такую команду, которая наиболее эффективно противостояла бы врагам. Вашему вниманию предлагаются 6 типов персонажей:

FIGHTER (воин) — обладает недюжинной силой и хорошей сноровкой в обращении с оружием. Однако не имеет никаких способностей к магии.

RED MAGE (красный маг) — неплохо умеет драться, обладает лечебной магией, в отряде может выполнять функции как мага, так и воина.

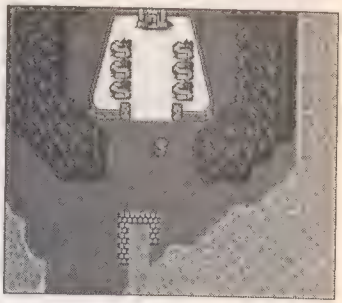
WHITE MAGE (белый маг) — его лечебная магия будет посильнее, чем у красного мага, с оружием он на короткой ноге, поэтому во время схватки другим членам отряда его защищать не придется.

BLACK MAGE (черный маг) — оружия в руки не берет, да и зачем оно ему, когда у него в запасе есть парочка таких заклинаний, которые свалят с ног любого монстра.

THIEF (вор) — здесь можно обойтись без комментариев. Опытный вор пригодится любой компании искателей приключений.

BLACK BELT (черный пояс) — воин, умеющий ловко орудовать таким оружием, как нунчаки (при условии, что ими вы его вооружите).

Прохождение



Перед началом игры вы видите перед собой 4 окна, в каждом из которых по персонажу. Сперва вы выбираете тип персонажа в верхнем левом окне. После того как вы остановили свой выбор на каком-то одном персонаже и дали ему имя, вы автоматически переходите к следующему окну. В отряде могут быть одинаковые персонажи, вы можете, например, набрать отряд из одних только воинов и идти напролом, плюнув на магию и руководствуясь принципом «против лома нет приема».

После того как отряд сформирован, игра начинается. Вы стоите перед небольшим городком, рядом с которым возвышается каменный замок. Сперва посетите CONERIA (так называется городок) и запаситесь всем необходимым, т. е. оружием, доспехами, провиантом и, если у вас в отряде есть маги, не забудьте заглянуть в академию черной или белой магии и подучить ваших волшебников тем или иным заклинаниям. На все про все у вас имеются 400 золотых монет… как говорится, не густо, но и не пусто, впрочем для начала хватит, тем более после каждой схватки с врагами вы будете получать определенную сумму денег. Торговые лавки помечены изображениями предметов на них, то есть на оружейной лавке изображен меч, на лавке, торгующей доспехами, — щит, а на продуктовой, соответственно, кувшин. Академии магов помечены волшебными символами — на академии черной магии такой символ имеет черный кристалл, на академии белой магии — голубой. К слову, красный маг обучается там же, где и белый. Кроме того, в городке имеется таверна, отмеченная табличкой с надписью INN (здесь вы можете «отдохнуть» — сохранить игру), и больница, в которой, однако, не вылечат, но помогут за 40 монет оживить павшего в неравном бою персонажа.

Итак, покупки сделаны. Но не думайте, что если вы купили какому-либо персонажу боевой молот, то он будет им орудовать. Каждого члена отряда следует вооружить купленным оружием. Для этого нажмите на старт, и перед вами возникнет меню информации по каждому из героев.

ITEM — инвентарный список. Здесь указываются все предметы, которые имеются в наличии у отряда. Оружие сюда не относится. Использовать предмет можно, выбрав его курсором и нажав клавишу А.

MAGIC — список заклинаний.

WEAPON — список оружия. Чтобы вооружить персонажа, выберите EQUIP (экипировка), затем наведите курсор на нужного героя и щелкните клавишей А напротив оружия в личном списке. При этом должна появиться буква Е. Если она не появилась, значит, статус персонажа не позволяет ему таким оружием сражаться. Отремонтировать оружие можно, выбрав TRADE (лечение), а выкинуть (у, проклятый топор, никуда ты не годишься!), выбрав DROP. Хотя выбрасывать оружие я бы не советовал, поскольку его всегда можно продать за полцены обратно в оружейную лавку.

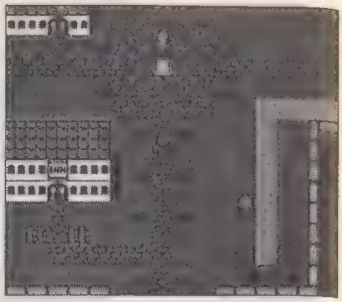
ARMOR — список доспехов. С ними можно проделывать все те же операции, что и с оружием.

STATUS — здесь содержится личная информация по каждому игроку.

Экипировав всю команду, вы полностью готовы спасать мир от зла. Прежде чем направляться в замок, походите по CONERIA и поговорите с жителями. Может быть, узнаете что-нибудь крайне важное. Вообще, не обходите стороной ни одного прохожего, которого встретите на пути, так как любой из них может иметь какие-то необходимые для вас сведения.

Посетив замок, вы узнаете, что:

1. Из замка похищена принцесса и спрятана она где-то на северо-западе, в неком храме.



2. Существует волшебный ключ, который может отпирать запертые двери. Он принадлежит принцу-эльфу, но где найти этого принца — пока неизвестно.

После посещения замка двигайтесь на северо-запад. По пути вам предстоит немало стычек с врагами. Во время сражения у вас на экране располагается меню возможных действий ваших героев. Итак:

FIGHT — удар. Сначала выбираете это действие клавишей А, затем выбираете курсором одного из врагов и снова нажимаете А.

RUN — бегство. Убежать удается часто, однако не забывайте, что после каждой победы над монстрами вы получаете небольшую сумму денег и определенное количество очков опыта. Убегайте тогда, когда будете убеждены, что схватка грозит вашей команде серьезными неприятностями.

MAGIC — использование магии. Выберите одно из заклинаний и врага, на которого вы его примените. Некоторые из заклинаний поражают сразу всех врагов.

DRINK — выпить целебный (PURE) или восстанавливающий силы (HEAL) напиток. Первый нейтрализует действие яда (POISON), второй увеличивает количество единиц жизни.

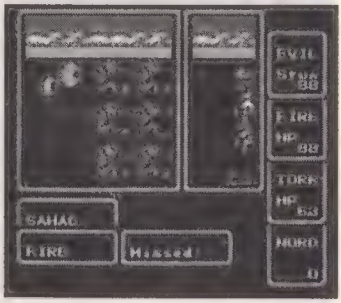
ITEM — список вооружения и доспехов.

На северо-западе вы обнаружите тот самый храм, в котором содержится пленная принцесса. Уничтожив главного злодея, вы переноситесь обратно в замок, где спасенная красавица подарит вам волшебную флейту (LUTE), которая пригодится вам в дальнейшем. Счастливый король прикажет построить мост, связывающий остров, где вы находитесь, с материком.

Восстановив силы в CONERIA, направляйтесь на материк. Там вы найдете пещеру и отшельника в ней. Соберите содержимое всех сундуков и поговорите с отшельником. Он упомянет какой-то магический кристалл, утерянный безвозвратно.

Покинув отшельника, двигайтесь дальше. Город, который попадется на вашем пути, будет захвачен пиратами. Победите их — и тогда в вашем распоряжении окажется целый корабль. Путешествие по воде будет для вас достаточно опасным: в море могут встретиться такие чудовища, которых на суше не увидишь никогда. Корабль может швартоваться только к пристаням и не имеет возможности передвигаться по рекам.

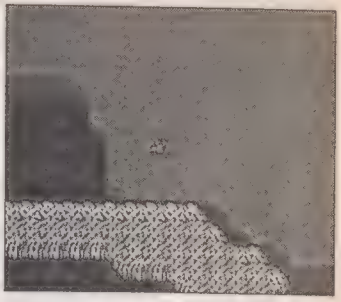
Двигайтесь на юг, пока не обнаружите пристань. Неподалеку от нее вы увидите замок — шагайте туда. Внутри этого замка — принц, погруженный в глубокий сон. Горожане слезно умоляют вас спасти его, и вы не можете пройти мимо. Единственное средство, которое может помочь принцу, — это волшебная трава (HERB), которая находится у MATOYA. Однако чтобы заполучить траву, нужно добыть магический кристалл...



Выйдя из замка, не забудьте посетить близлежащее поселение, пополнить запасы провианта, прикупить оружия и подучиться магии. Далее идите на восток, огибая горную цепь, и, следуя по длинной узкой тропе, придете к Болотной Пещере. Она даже на пещеру не похожа — скорее это зловещий туннель под землей. На самом нижнем ярусе пещеры спрятана КОРОНА — разыщите ее.

Теперь ваш путь лежит на север. Отдайте корону королю в замке, он объявит себя темным эльфом Астосом, и вам предстоит схватка с ним. Победив его, вы получите магический кристалл.

Кристалл отнесите к MATOYA. Ее пещера находится ниже CONERIA, на главном континенте. В обмен на кристалл MATOYA отдаст вам волшебную траву. Отнесите ее в замок спящего принца. Принц проснется и подарит вам волшебный ключ, который позволит открывать запертые двери. С этим ключом обойдите замок Coneria, храм, где была спрятана принцесса, и пещеру гномов. Обнаружив в одном из сундуков замка Coneria TNT, отнесите это карлику в пещере. После этого вы получите доступ к Западному морю и можете исследовать большую часть мира. Но будьте готовы к серьезным опасностям, так как теперь у вас появится очень много сильных и коварных врагов.



Миновав канал, плывите на запад до первого порта. Направо от порта увидите город. Зайдите в него, купите провианта, обеспечьте персонажам более мощное оружие и магию. После этого идите на юг, в пещеру. Для вас существуют четыре пути по пещере:

1. Зал Гигантов — на этом пути вас поджидают великаны, много великанов. Готовы ли вы сразиться с ними? Если да, тогда вперед.

2. Дорога прямо ведет к сундукам с деньгами (1975 монет) и микстурами, которые вам пригодятся в дальнейшем.

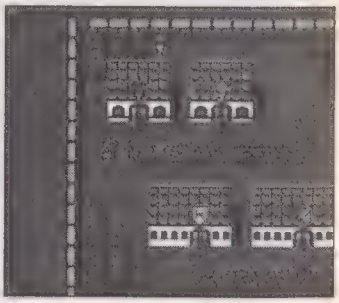
3. Дорога вправо ведет к сундукам.

4. Все предыдущие пути приводят в конце концов на этот путь. Следуя по нему, вы попадете в большое помещение, в центре которой вас будет поджидать Вампир. Победив его, вы становитесь обладателем рубина. Дальнейший путь вперед вам преградит каменный блок, но не отчаивайтесь.

Теперь возвращайтесь в MELMOND. Накормив Титана рубином, следуйте за ним в пещеру Сарды. Там вы возьмете прут, который сдвинет каменный блок в пещере Вампира. Пройдя дальше, вы увидите монстра LICH и вступите с ним в борьбу. Он очень силен, но если вы хорошо вооружили свою партию искателей приключений, то уничтожите его.

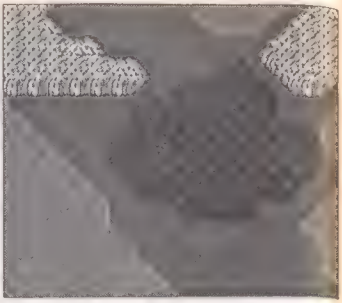
После тяжелой битвы передохните и, ступив на корабль, плывите дальше по Западному морю, пока не увидите следующий порт. От порта двигайтесь по расширяющемуся каналу к озеру CRESENT. 12 мудрецов подарят вам каноэ. Плывите по реке наверх, а потом направо, пока не достигнете вулкана GURGU. Путешествие по вулкану отнимет у вас много жизненных единиц. Сундуки здесь охраняются свирепыми чудовищами, старайтесь максимально использовать в битвах ваши магические способности.

Пройдя через несложный лабиринт, перед вами станет выбор — по какой из двух дорожек двигаться дальше. Двигайтесь влево к KARY, ужасному порождению тьмы. Если у вас есть Огненная броня, это существенно облегчит вам сражение.



Победив тварь, возвращайтесь к Западному морю и плывите на север, пока не увидите порт. От порта поднимитесь вверх по реке, заверните направо и, двигаясь на запад, достигнете поворота вниз. Затем плывите до первого поворота налево, и увидите Ледяную пещеру. Исследуя ее, вам надо будет уничтожить Глазастого монстра. Против него хорошо биться Рунным мечом. Победа над злодеем принесет вам воздушный корабль.

Покинув пещеру, держите путь опять к озеру CRESENT. К югу от озера находится пустыня RYUKAHN. Активизируйте там свой воздушный корабль. Это ваше последнее транспортное средство в игре. Но сама игра еще далека от окончания.



Летите к Северному континенту, в Замок Испытаний, который находится севернее CONERIA. Внутри замка поговорите с волшебником, он будет вас сопровождать. В замке очень опасно, но зато много ценных предметов. Вам будут противостоять драконы и зомби. С честью пройдя испытания, вам нужно найти острова CARDIA, они слева от замка. Там поговорите с BAHAMUT и соберите все ценности, которые найдете. Врагов здесь практически нет.

Готовьтесь к трудному этапу игры. На северо-западе дышит зноем гигантская пустыня... Достигнув ее, берите направление на юг, в самое пекло. Вы встретите караван кочевников и найдете бутылку, открыв которую, высвободите прелестную фею. Она поведет ваш отряд к северо-восточному континенту, в город, окруженный высокими скалами. Там можно приобрести более мощное оружие и магию.

Поговорите с феей и двигайтесь на восток, к городу ONRAC. Там очень много ценных предметов, обойдите все закоулки и двигайтесь по левой дорожке от большого зала. Будьте готовы — гигантский кракен поджидает вас. Изрубив его в клочья, выходите из города и идите вверх к водопаду. Там вы найдете куб. Поговорите с роботом и садитесь на свой воздушный корабль. Летите в MELMOND к доктору Унн, покажите ему плиту, найденную в городе ONRAC. Он переведет вам таинственные надписи на ней. Теперь двигайтесь к городу LEFEIN, он находится на северо-восточном континенте. Достигнув его, поговорите с человеком в левой части города, он даст вам CHUTE, необходимый для того, чтоб добраться до Башни Миража. Вы узнаете, что Воины Неба использовали воздушный корабль для путешествия к плывущему замку. В пустыне, что находится слева от города, есть док. Оставив в нем корабль, шагайте в центр пустыни, в Башню Миража. Используя CHUTE, проникните внутрь. Пройдя некоторое количество этажей, вы заберетесь на самый верх. Используйте куб, найденный у водопада, он поможет вам достичь Плывущего Замка. В замке вам предстоит битва с Кракеном, это воистину адское создание... Если останетесь живы, возвращайтесь к воздушному кораблю и летите к пещере гномов. Получив там чрезвычайно мощный меч, летите к Храму злодея, там будут пять летучих мышей, Воинов Неба. Вы перенесетесь на 2000 лет назад, сразитесь с монстрами, еще более ужасными, чем те, что встречались вам ранее. В конце вас ждет Хаос — главный враг, кошмарный демон. В этой финальной битве вы должны показать всю свою силу, ведь судьба волшебного мира сейчас поставлена на карту!

Не сомневаюсь, что вы выиграете битву. Хаос повержен. Поздравляю, вы завершили свое долгое путешествие. Ваш отряд совершил настоящий подвиг и летописцы не оставят вас без внимания. Легенда о четырех героях будет передаваться из поколения в поколение еще тысячи лет...

МОНСТР	КОЛИЧЕСТВО ЖИЗНЕННЫХ ЕДИНИЦ	НАПАДЕНИЕ	ЗОЛОТО
Воздушный Air	358	53-106	807
Ankylo	352	98-196	1
Паук Arachnid	64	5-10	50
Asp	56	6-12	50
Astos	168	26-52	2000
Злодей Badman	260	44-88	1800
Огромные глаза Big eye	304	30-60	3591
Синий дракон Blue dragon	454	92-184	2000
Кости Bone	10	10-20	3
Бык Bull	164	22-44	489
Пират Caribe	92	22-44	20
Человек-кошка Catman	160	30-60	780
Cerebus	192	30-60	600
Хаос Chaos	2000	100-500	-
Химера Chimera	300	30-60	2500
Кобра Cobra	80	12-44	50
Coctrice	50	1-2	200
Ползун Creep	84	1-2	200
Земляной Earth	288	66-132	15
Злодей Evilman	190	55-110	738
Глаза Eye	182	30-60	3000
Бойцы Fighter	200	40-80	3225
Огонь Fire	276	50-100	3420
Морозный дракон Frost dragon	200	53-106	800
Frost gator	142	56-112	2000
Морозный великан Frost giant	336	60-120	2000
Морозный волк Frost wolf	92	25-50	1752
Горгулья Gargoyle	80	12-24	200
Garland	106	15-30	80
Дракон, выдыхающий газ Gas dragon	352	72-144	250

МОНСТР	КОЛИЧЕСТВО ЖИЗНЕННЫХ ЕДИНИЦ	НАПАДЕНИЕ	ЗОЛОТО
Gator	184	42-84	5000
Geist	56	8-16	900
Призрак Ghost	180	93-186	117
Вампир Ghoul	48	8-16	990
Великан Giant	240	38-76	879
Great Pede	320	73-146	1000
Зеленая медуза Green Medusa	96	11-22	1218
Зеленый людоед Green Ogre	132	23-46	300
Серый Grey	16	8-16	18
Grey Naga	420	7-14	4000
Серая акула Grey Shark	344	50-100	600
Серый волк Grey Wolf	72	14-28	22
Охранники Guard	200	25-50	400
Гидра Hydra	212	30-60	150
Гиена Hyena	120	12-44	72
Игуана Iguana	92	18-36	50
Привидение Image	86	12-44	231
Imp	8	4-8	6
Iron gol	304	93-186	3000
Jimera	350	40-80	5000
Кракен Kraken	800	50-100	5000
Kyzoku	50	14-28	120
Lich	400	40-80	3000
Омар Lobster	148	35-70	300
Безумные пони Mad Pony	64	10-20	15
Mar Mage	105	26-52	1095
Мантикора Manticore	164	22-44	650
Живой навоз Muck	76	30-60	70
Mud gol	176	64-128	800
Мумия Mummy	80	30-60	300

МОНСТР	КОЛИЧЕСТВО ЖИЗНЕННЫХ ЕДИНИЦ	НАПАДЕНИЕ	ЗОЛОТО
Мумия Mummy	80	30-60	300
Naga	356	9-18	2355
Naocho	344	35-70	500
Ночной кошмар Nightmare	200	30-60	700
Ocho	208	20-40	102
Odd eye	10	4-8	10
Людоед Ogre	100	18-36	195
Ильник Ooze	76	32-64	70
Pede	222	38-78	300
Perilisk	44	20-40	500
Фантом Phantom	360	120-240	1
Пираты Pirates	6	8-16	40
Red Ankylo	256	60-120	300
Красные кости Red Bone	144	26-52	378
Red Caribe	172	37-74	46
Красный великан Red Giant	300	73-146	1506
Красная горгулья Red Gargoyle	94	10-20	387
Красная гидра Red Hydra	182	20-40	400
Red Sahag	64	15-30	105
Rock Gol	200	70-140	1000
Саблезубый тигр Saber Tooth Tiger	200	24-46	500
Sahag	28	10-20	30
Песчаный червь Sand Worm	200	46-92	900
Sauria	196	30-60	658
Скорпион Scorpion	84	12-44	70
Слизь Scum	24	1-2	20
Морская змея Sea Snake	224	35-70	600
Морской тролль Sea Troll	216	40-80	852

МОНСТР	КОЛИЧЕСТВО ЖИЗНЕННЫХ ЕДИНИЦ	НАПАДЕНИЕ	ЗОЛОТО
Сторожевой Sentry	400	102-204	2000
Тень Shadow	50	10-20	45
Акула Shark	120	22-24	66
Мокрота Slime	156	49-98	900
Волшебник Sorcerer	112	1-2	999
Specter	52	20-40	150
Сфинкс Sphinx	228	23-46	1160
Паук Spider	28	10-20	8
Тигр Tiger	132	22-44	108
Trex	600	115-230	600
Тролль Troll	184	24-48	621
Tyro	480	65-130	502
Вампир Vampire	156	76-152	2000
Warmech	1000	128-256	32000
Водный Water	300	69-138	8000
Волшебник Wizard	84	30-60	300
Волшебный людоед Wizard Ogre	144	23-46	723
Wizard Sahag	204	47-94	882
Волшебный вампир Wizard Vampire	300	90-180	3000
Волк Wolf	20	8-16	6
Червь Worm	448	65-130	1000
Привидение Wraith	114	40-80	432
Wyrm	260	40-80	502
Wyvern	212	30-60	50
Зомби Zombie	20	10-20	12
Zombull	224	40-80	1050

ОРУЖИЕ	Стоимость	Повреждение	% попадания
Отравленный меч Bane Sword	-	22	20
Кошачий коготь Cat Claw	65000	22	35
Коралловый меч Coral Sword	-	19	15
Драконий меч Dragon Sword	-	19	15
Falchion	450	15	10
Огненный меч Flame Sword	-	26	20
Меч Великана Giant sword	-	21	20
Большой топор Great Axe	-	22	5
Ручной топор Hand Axe	550	16	0
Head Staff	-	0	25
Ледяной меч Ice Sword	-	29	0
Железный молот Iron Hammer	10	9	0
Железные нунчаки Iron Nunchuk	200	16	0
Iron staff	200	14	0
Катана Katana	-	33	35
Лёгкий топор Light Axe	-	28	15
Длинный меч Long Sword	1500	20	10
Mage Staff	-	12	10
Masamune	-	56	50
Power Staff	-	12	0
Рапира Rapier	10	9	5
Рунный меч Rune Sword	-	18	15
Сабля Sabre	450	13	5
Scimitar	200	10	10
Короткий меч Short Sword	550	15	10
Серебряный топор Silver Axe	4500	25	10
Серебряный молот Silver Hammer	2500	12	5
Серебряный нож Silver Knife	800	10	5
Серебряный меч Silver Sword	4000	23	15
Маленький кинжал Small Dagger	5	5	10
Солнечный меч Sun Sword	-	32	30
Молот Тора Thor's Hammer	-	18	15
Vorpal	-	24	25
Древний меч Were Sword	-	18	15
Wizard Staff	-	15	15
Деревянные нунчаки Wooden Nunchuk	10	12	0
Wooden Staff	5	6	0
Эскалибур Xcalibur	45	45	35

FLINSTONES (THE): THE RESCUE OF DINO & HOPPY

ФЛИНСТОНЫ: СПАСЕНИЕ ДИНО И ХОППИ

Capcom • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Фред Флинстоун и его жена, Вилма , жили много лет назад в Каменном веке. У них были соседи — Бетти и Барни Рабблы . Их семьи очень дружили. Флинстоуны и Раблы жили в каменном городе Бедроке вместе с домашними динозаврами: Дино и Хоппи, а так же с инопланетянином Газу. Но в один день появился доктор Батлер на своей машине времени. Он сказал, что прибыл из XXX века для того, чтобы взять несколько доисторических животных для городского зоопарка, и забрал Дино и Хоппи. Потом он сломал машину времени Gazoo и разослал ее части в разные стороны, чтобы Фред и его компания не могли последовать за ним. Но Фред решает собрать все части машины времени и починить ее, а затем спасти Дино и Хоппи.

Управление

↓ — присесть
← — двигаться влево
→ — двигаться вправо
Start — пауза в игре
Start — завершить разговор
Кнопка А — продолжить разговор.

Движения

Прыгать — кнопка А
Использовать дубинку — кнопка В (держать для большей силы удара)
Переключить специальное оружие — SELECT
Использовать специальное оружие — нажать вверх и кнопку В
Повиснуть — рядом с выступом нажать кнопку А
Залезть — повиснуть, а затем нажать и держать ↑.

Специальные движения

Нажать Start и выбрать вид движения (действует только после победы над Hard Head Harry (Basketball Bully) в игре баскетбол).

Баскетбол

Толкнуть оппонента — вблизи нажать кнопку В

Прыжок — кнопка А
Бросок — кнопка А (или кнопка В в позиции мяча)

Предметы

Монеты — нужны для использования специального оружия и движений.
Гамбургер — увеличивает силу Фреда.
Кактуса — прибавляет одно сердце.
Сердце — заполняет здоровье. Если сердец больше трех, то за каждую смерть отбирается по одному.
Дополнительная жизнь — прибавляет одну жизнь Фреду.

Оружие

Дубинка — действует на малом расстоянии и различной силе, используется для обычных противников, но не для боссов. Монет не требуется.
Томагавк — используется на больших расстояниях, там, где не достает дубинка. Один выстрел — три монеты.
Рогатка — используется на очень больших расстояниях, но не очень мощная. Один выстрел — три монеты.
Бомба — очень мощная, но используется на ограниченном расстоянии. Одна бомба — десять монет.

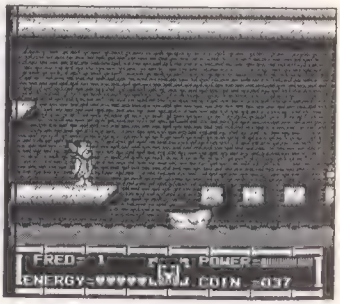
Специальные движения

Каждое специальное движение требует монет. Но они вам пригодятся, поэтому берегите монеты!
Jump — очень высокий прыжок. Стоит 5 монет.
Fly — при нажатии кнопки А Фред летит. Стоит 5 монет.
Dive — у Фреда появляется водолазный костюм. Стоит 3 монеты.

Прохождение

Уровень 1

Итак, идите вперед и, перепрыгнув яму, залезьте на дома, а с них еще выше. Разбейте бочку и возьмите кактус. Пройдите немного вправо и станьте на леву часть крокодила (катапульты) и ударьте дубинкой. Когда взлетите, жмите влево, и возьмете дополнительную жизнь. Затем аккуратно сойдите с обрыва и быстро пройдите по мосту (не обращая внимания на узкие ямки). Идите вперед, пока не дойдете до вращающего колеса. Залезьте на него и уже оттуда прыгайте дальше. Пройдите вперед и спуститесь вниз. Слева в бочке вы найдете здоровье, а внизу справа гамбургер, который увеличит максимальную силу удара дубинкой. Чтобы вылезти с нижней платформы, станьте с правого края и просто прыгайте вверх. С помощью птеродактиля переправляйтесь на другую платформу. Аккурат-



но спускайтесь с горки, чтобы в конце спрыгнуть с нее. С помощью катапульты прыгайте вверх. Там вы увидите две бочки. В нижней бочке вы найдете томагавки. Чтобы воспользоваться ими, держите ↑ и жмите удар. Но учтите, за каждый брошенный томагавк у вас забирается по одной монете. Пройдите вперед и смело падайте с обрыва, и… первый босс.

Босс 1: Огнедышащий дракон

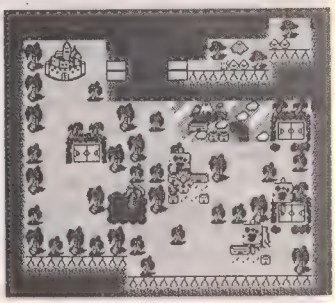
Самый безопасный способ его победить — встать так, чтобы он не мог достать до вас пламенем, и кидать томагавки. После пяти попаданий вы побеждаете. Заберите появившуюся часть машины времени — и уровень пройден. Вам показывают, как Газу начал собирать свою машину времени, а затем вы оказываетесь на карте.

Баскетбол 1:

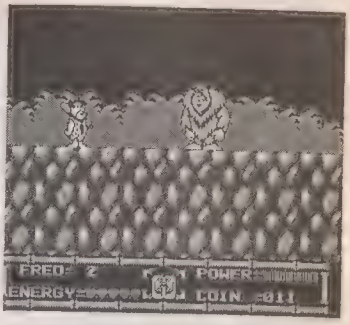
Идите направо и вверх, и попадете на доисторический баскетбол. И для того, чтобы получить специальную возможность(Jump), вам необходимо победить. Правил в этой игре нет, так что смело бейте своего оппонента и отбирайте у него мяч, а затем подбегайте к его кольцу (эту роль выполняет пеликан) и забрасывайте. Кстати, ваш оппонент чаще всего бегает по верхней части поля, так что ждите его там. Если за отведенное время вы выигрываете, то приз ваш. После победы вы снова оказываетесь на карте. Идите влево и на первом повороте сворачивайте вверх. Вот и новый уровень…

Уровень 2. Город

Сразу залазьте на крышу первого дома и, разбив бочку, берите кактус. Идите дальше. Перепрыгнув бочку, остерегайтесь бандитов. Они стреляют издалека, поэтому к ним сложно подойти. На крыше следующего дома вы возьмете томагавк и Гамбургер. Слезайте и идите вправо. Не спешите залазить наверх, ведь внизу много полезных предметов. Поэтому нажмите и удерживайте кнопку прыжка, и идите вправо, пока не уцепитесь за край. Теперь залазьте наверх и разбейте бочки. В них вы найдете кактус и сердце. Вылазьте таким же образом. Запрыгивайте наверх и убейте бандита. На крыше дома вы найдете бочку с Гамбургером. Спускайтесь вниз и зайдите налево. Там, в бочке, вы найдете рогатку. Оставляйте ее у себя на вооружении и идите дальше. На крыше следующего дома вы обнаружите байкера. Повисните на краю крыши и дождитесь, пока он отъедет на другой конец, затем залазьте и стреляйте по нему два раза из рогатки. Теперь берите бочку и проходите дальше. Но тут обрыв…Забирайте сердце и возвращайтесь на крышу дома с байкером. Теперь нажимаем Start, включаем список специальных возможностей (пока там только прыжок), выбираем Jump. Фред оказывается на динозавре. Теперь при нажатии прыжка вы спокойно можете допрыгнуть до перекладин. В бочках вы найдете рогатку и сердце. Остерегайтесь птиц, они могут сбросить вас вниз. Чтобы перепрыгнуть большую яму вверху, подойдите осторожно к краю и дождитесь, пока полетит птица, затем убейте ее и прыгайте, не отпуская кнопку А. На той стороне вы найдете кактус. Аккуратно спускайтесь вниз и застрелите из рогатки бандита. Запрыгните на дом и возьмите кактус. Настало время прыгать по бревнам. Прыгать с одного бревна на другое нужно достаточно быстро, а то утонете. Поэтому, не отпуская кнопки вперед, прыгайте три раза. На островке быстро убейте бандита. Идите дальше, прыгая вверх, остерегайтесь птицу и не стойте долго на последней ступеньке. Если вам нужно поправить здоровье, то можете спуститься вниз и взять там сердце. Делать это нужно аккуратно, не отпуская кнопку А, чтобы можно было зацепиться за выступ. Дальше нужно убить трех дикарей с дубинками и спускаться вниз. Фред падает прямо на лодку и теперь не стоит терять время зря. Быстро запрыгивайте на платфор-



мы и разбивайте бочки. Помните, если вы не успеваете на лодку, то бочки лучше оставить и поторопиться. На первой платформе вы найдете кактус с Гамбургером и на верхней то же самое. Дальше, там, где сидит дятел, — томагавк, а ниже — сердце. Теперь быстро возвращайтесь в лодку и перепрыгивайте преграды. В бочке на второй преграде вы найдете дополнительную жизнь. Теперь действовать нужно очень быстро. Прыгайте на нижнюю платформу и, разбив бочку, возьмите бомбы и быстро запрыгивайте наверх. Там, не останавливаясь, разбейте бочку и убейте динозавра (лучше рогаткой, которая будет в бочке), и спускайтесь на нижнюю платформу. Если успеваете, то разбейте бочки (в них сердца) и быстро возвращайтесь на лодку. С лодки запрыгивайте на препятствия и с помощью рогатки избавьтесь от летучих мышей и разбейте бочку. Прыгайте на нижнюю платформу, а с нее на верхнюю. Убейте динозавров и возьмите кактус. Слезьте вниз и возьмите Гамбургер. Возвращайтесь на лодку и жмите Start. Выбирайте Jump и прыгайте. Наконец-то твердая земля. Перед вами кости огромного динозавра, да еще и острые, поэтому придется лезть по верхним. Вам будут мешать две птицы, так что постарайтесь их убить. Возьмите на крыше дома Гамбургер. Подойдите и поговорите с Вилмой, она скажет, что хочет помочь в поисках, но какой-то парень не пускает ее, да к тому же у него есть деталь для машины времени. Плюс ко всему она даст вам томагавки. И вперед к боссу!



Босс 2: Пещерный человек

Ничего страшного он из себя не представляет. Просто кидайте томагавки, не подпуская его к себе, или же, если закончатся монеты, подойдите впритык и бейте его дубинкой, не давая очухаться.. В итоге забирайте деталь для машины времени, и увидите, как ее приделывают. После этого вы снова на карте.

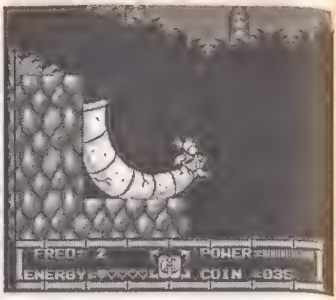
Баскетбол 2:

Идите вправо, вправо и вверх. Опять баскетбол. Теперь вы будете сражаться с ним за способность летать, так что уж постарайтесь. После победы (а вам нужна только победа) идите к замороженному вулкану, то есть влево и вверх.

Уровень 3. Ледяной город

Новый уровень неприятен тем, что тут нельзя нормально ходить. Вы все время скользите по льду, что существенно осложняет жизнь. Сначала убейте парня, который кидает в вас снежки, а потом уж, скользя по поверхности, соберите все призы. Ну, и вперед, первая яма. Перепрыгнув ее, убейте еще одного врага и лезьте наверх. Тут вы сможете поправить свое здоровье и взять рогатку. Поскользили дальше. После небольшой горки сразу три ямки и бочка посередине. Не пытайтесь ее взять сразу. Лучше, когда прыгаете в одну сторону, разбить бочку, а потом, на обратном, взять (там кактус). Теперь залазьте наверх и идите вперед. Дойдите до Betty и поговорите с ней. Она расскажет, что замерзла и что видела часть от машины времени где-то дальше, но пройти не смогла из-за какого-то мамонта. Теперь спускайтесь вниз. И тут-то вы встретите небольшого снеговика, которого убить не можете. Он только распадается от удара вашей дубинки, а потом идет дальше. Тут ничего не поделать, разбивайте бочку и идите дальше. Быстро прыгайте через ямы, пока не упретесь в стену. Тут стоят две бочки. Причем одна с бомбами, а другая с дополнительной жизнью. Взяв их, немного вернитесь и залезьте на колесо. С колеса прыгайте вправо. Пройдите немного, убейте тучу и спускайтесь по лестнице. На ней же вы найдете бочку с сердцем. Подойдите к краю, нажмите и удерживайте кнопку прыжка. И, когда платформа ближнего колеса будет располагаться на 9 часах, идите вправо. Не отпуская кнопки,

залезьте на платформу и также сходите на второе колесо, когда оно будет в положении 3 часов. Со второй на третью платформу прыгайте при удобном случае. Спрыгнув с третьей платформы, обойдите снеговика и идите дальше. Чтобы преодолеть следующую яму, идите вперед и, когда Фред начнет падать, нажмите кнопку прыжка. Таким образом вы зацепитесь за край платформы. Двигайтесь дальше. Будьте осторожны с динозавром, который будет пытаться скинуть вас вниз. После этого вы упадете вниз. Там будет бочка с кактусом. Берите ее и идите дальше, пока не упретесь в стену с шипами. Остановитесь перед ней и нажмите Start, чтобы выбрать Fly. Как только у Фреда появятся крылья, нажимайте кнопку А и летите вверх. Там вы найдете много бочек. Забирайте их и спускайтесь вниз. Отойдите немного от стены, чтобы взять небольшой разбег, и идите вправо. Возле самой стены нажмите ↓, и вы без ущерба для вашего здоровья проедете под шипами. После шипов остановитесь и разбейте бочку, а затем залазьте наверх. Расправьтесь с бандитом и приготовьтесь к встрече с боссом.

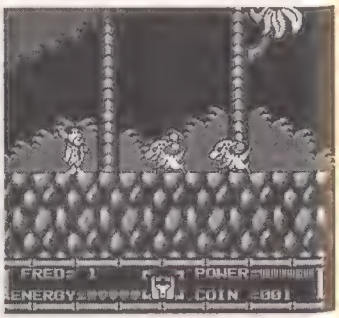


Босс 3: Мамонт

Этот мамонт в основном бегает по экрану и кидает в вас снежки. Чтобы победить его, используйте рогатку. Когда он отойдет от вас — стреляйте, а когда подойдет — прыгайте и выбирайте пункт Fly, затем нажимайте и держите ←/→. Если вам нужно, нажмите кнопку А, и Фред взлетит выше, но на это потребуются монеты. Где-то после десяти выстрелов вы победите. Забирайте фрагмент машины, и вы снова на карте. Идите к джунглям.

Уровень 4. Джунгли

В самом начале вас встретят два динозавра. Убейте их и залазьте наверх. Прыгните вправо и возьмите томагавки. Затем дважды залезьте вверх и прыгните на второе бревно, а с него сойдите вправо так, чтобы оказаться между вторым и третьим бревном. Вы упадете на платформу с бочкой, в которой лежит рогатка. Идите вправо, но будьте осторожны, выпрыгивая из-за горы. Не беспокойтесь из-за бочек сверху. В них томагавки и Гамбургер, а это у вас уже есть. Теперь прыгайте на бревно первой птицы, с него — на бревно в воде, а оттуда — быстро ко второй птице. Возьмите Гамбургер и кактус, а затем идите вверх по розовой лестнице. Ударьте по клюву динозавра и быстро разбейте бочку. После второго удара по клюву возьмите дополнительную жизнь. Подойдите к водопаду и дождитесь, когда два бревна будут вверху, а затем переправьтесь по ним на другую сторону. Возьмите Гамбургер. Прыгайте вправо и сразу же убейте хищное растение. Залазьте наверх. Будьте осторожны со змеей, висящей на второй пальме. Убейте ее, а затем и тигра и идите дальше. Вам встретится старый друг Фреда — Барни. Поговорите с ним. Он посоветует вам сесть на полено, идущее вверх по потоку, чтобы найти большого человека. Этот человек спрятал у себя детали машины. Барни очень устал, поэтому не может драться с большим человеком и предлагает вам сделать это. Так и поступим. Идите вправо для того, чтобы нейтрализовать змею, киньте два томагавка. Теперь вам придется преодолеть две пропасти с помощью качающихся веревок. Используйте их как обычные платформы, а затем спрыгивайте на твердую землю. Дальше вы увидите большой рог. Просто пройдитесь по нему, и он перебро-



сит вас на другую сторону. Подойдите к водопаду и прыгайте на первую доску. С нее прыгайте на каменный блок, и так же дальше. Залазьте наверх и идите к следующему водопаду. На этот раз вы отправитесь вверх. Слетайте наверх и заберите все ящики. Идем дальше к боссу.

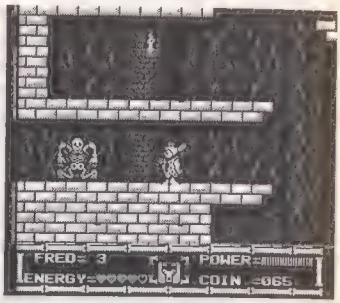
Босс 4: Обезьяна

Боссом является обезьяна, которая время от времени кидает по вам орехи и прыгает. Да так прыгает, что кокосы сыпятся. А вам эти кокосы и нужны. Бейте по ним дубинкой так, чтобы они попадали по обезьяне. А когда она подойдет слишком близко и будет уже напрыгивать на вас, кидайте по ней томагавк. Вот и все дела. Забирайте деталь и идите играть в баскетбол.

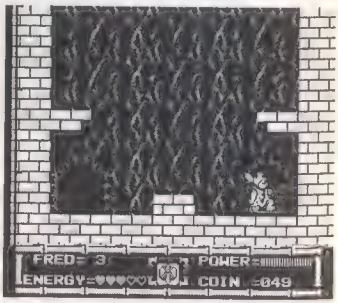
Баскетбол 3:

Еще раз обыграйте Гарри, чтобы получить способность плавать. После этого идите в замок сверху.

Уровень 5. Замок



Разберитесь с нападением летучих мышей. Теперь перепрыгните яму и, не останавливаясь, пройдите под четырьмя камнями на цепях. Аккуратно залезьте вверх на платформу с шипами, а оттуда еще раз на левую сторону. Идите влево. Если у вас энергия цела, то идти за бочкой, которая располагается за шипами, не стоит. С левого края этой платформы залезьте наверх и идите направо. Убейте летучих мышей и скелет. Если вам нужна рогатка (или ее у вас нет), то залезьте еще выше и спрыгните на одну из трех маленьких платформ. На нижней, перед шипами, — бочка с рогаткой. Идите вправо, и, не останавливаясь, пройдите под камнями. Затем спуститесь вниз и возьмите Гамбургер и кактус. Будьте осторожны со скелетом, ведь он оживет у вас за спиной. Спуститесь вниз. Когда станете на фоне темной двери, нажмите ↑, и попадете в секретную комнату, где вас ожидает дополнительная жизнь. Дойдя до двери, убейте всех скелетов. Убедитесь, что у вас есть больше 60 монет (если нет, убивайте скелетов, пока не станет 60). И только потом идите к рычагу и повисните на нем. Когда спуститесь, сразу же идите к двери и проходите в нее, пока не закрылась. Теперь есть два варианта. Либо вы, используя заработанные монеты, просто улетите от лавы, либо за дверью вам придется, быстро прыгая по платформам, достичь верха и заодно убежать от поднимающейся лавы. Если выбрали второе, то для начала держитесь правой стороны, потом перепрыгивайте на платформу посередине, а с нее уже залазьте к двери. Заходите в дверь и отбейтесь от летучих мышей. Затем залезьте по трем выступам слева наверх. Если нужно восстановить здоровье, прыгните вправо и возьмите сердце. Идите влево и перепрыгните яму, возле самой стены вы найдете бочку, в которой лежат бомбы. Вернитесь к яме и станьте с правого края. Теперь просто сходите влево. Вы окажетесь на платформе с бочкой, в которой рогатка. Забирайте ее и спускайтесь на одну платформу вниз. Убейте скелета и пройдите дальше по коридору до самого моста и, не останавливаясь, его тоже. Дальше вам встретятся бандиты. Их и прочую нечисть легко убивать с помощью рогатки на расстоянии. Заходите в дверь. Разберитесь с летучими мышами и бандитами и снова заходите в левую дверь. Дойдите до края платформы и забирайтесь вверх. По пути возьмите Гамбургер, кактус и два сердца. Прыгайте вправо и залазьте на платформу. Тут вас встретит Франкенштейн, но не пугайтесь, когда получите от него удар, просто пройдите дальше.



Когда будете возле самого края, прыгайте вправо, там вы возьмете сердце, а оттуда прыгайте влево и заходите в дверь. Вот и новый босс — Вампир.

Босс 5: Вампир

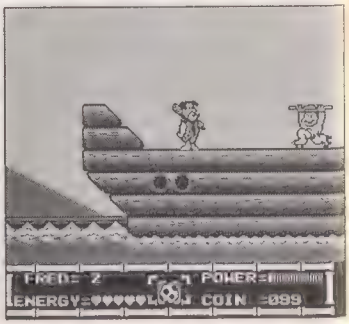
Вампир напускает на вас стаи летучих мышей. Бейте его, и он перейдет на платформу справа. Ударьте справа, и он пойдет налево. Около десяти таких ударов томагавком — и он ваш. Заберите часть машины времени. Когда появитесь на карте, идите в подводный регион.

Океан

Убейте двух рыб и возьмите Гамбургер. Перепрыгните на другую сторону и возьмите кактус. Залезьте вверх и убейте три медузы с помощью прыжков, и возьмите сердце. Прыгайте по платформам, но будьте аккуратны, по ним ползают странные существа, которых сложно убить. Во время последнего прыжка вам придется убить монстра или же воспользоваться Dive и обойти его. До следующей платформы вам придется добираться, прыгая по пузырькам воздуха. Убейте медузу и забирайтесь наверх. Спускайтесь по боковым выступам и возьмите сердце. С нижнего прыгните на пузырьки и уже по ним прыгайте дальше вправо. Достигнув платформы, разбейте две бочки и лезьте вверх. Со следующего обрыва прыгайте вправо. Там будет комнатка с двумя ящиками. Выходите оттуда и поднимайтесь вверх. На вас сразу же нападет хищная рыба. Убейте ее и идите дальше. Залазьте наверх, и вы снова на карте. Идите направо.

Уровень 6. Береговой город

Возьмите две бочки и залезьте наверх. Убейте каратиста и возьмите еще одну бочку. Сойдите с платформы и убейте парня с палкой. Идите влево и сходите на платформу, где возьмете бомбы. Прыгайте вправо и возьмите две бочки, а потом залазьте наверх. Здесь возьмите рогатку и томагавки и убейте двух каратистов. Дальше над вами будут летать зонтики. Вы их не трогайте, а лучше прячьтесь под крышами домов. А вот когда встретите каратиста, кидающего в вас ножи, убейте его с помощью рогатки. Дойдите до спуска и убейте зонт. Лучше всего их убивать так: развейте максимальную силу дубинки, подойдите поближе и, не давая ему взлететь, бейте. Следующий зонт встретится на мосту. Возьмите бомбы и перейдите следующий мост. Перепрыгните шипы и залезьте на крышу первого дома. По пути возьмите сердце. С крыши прыгайте вправо и убейте очередного каратиста. Пройдите вправо и возьмите кактус в бочке. Затем с крыши дома прыгайте вправо. На крыше следующего дома вам встретится каратист с ножами. Чтобы победить его, прыгайте возле него и бейте дубинкой. Залазьте на самый вверх дома, а оттуда прыгайте вправо. Пройдите вправо и спуститесь вниз. Там вы найдете две бочки. Теперь залазьте вверх на красное строение, а оттуда еще выше на каменное строение. Пройдите вправо. Там вы встретите человека с тележкой. Убейте его и запрыгивайте на тележку. И вперед с ветерком! После коротенького путешествия вы окажетесь на корабле. Сразу разберитесь с каратистом. Пройдите вправо и возьмите кактус. Заберитесь наверх и разберитесь с каратистом. Теперь облазьте паруса и заберите все бочки (можно использовать Fly либо Jump). После этого перепрыгивайте на деревянную платформу. Там будьте аккуратны с динозавром. Прыгайте дальше. Когда увидите каменную платформу, знайте, на ней вас ожидает очередной босс. На этот раз это огненный динозавр.



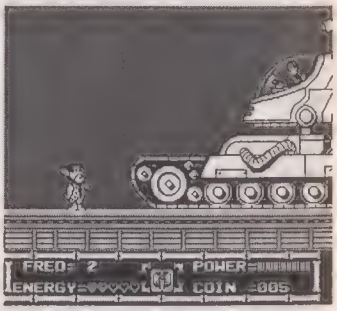
Босс 6. Огненный динозавр

Этот динозавр будет стрелять в вас огненными шарами. Как только увидите такой шар, убирайте голову (кнопка ↓). Когда динозавр подойдет к вам слишком близко и начнет

использовать свой хвост, забирайтесь на верхнюю платформу и переходите на другую сторону. Таким образом, убейте динозавра и возьмите ПОСЛЕДНЮЮ часть машины времени. Теперь Gazoo готов отправить вас в будущее.

Уровень 7. Будущее

Прыгайте с одного конвейера на другой, пока не попадете на твердую землю. Там поговорите с Jetson. Фред расскажет ему всю историю. Узнав, что Дино и Хоппи похищены, он указывает, где находится лаборатория доктора Батлера. Ну что ж, после разговора садимся в лифт. На следующем этаже вас поприветствует сам доктор. Не обращайте на него внимания и идите дальше. Пройдите по движущейся дорожке до пресса с шипами и, как только он окажется вверху, запрыгивайте в ямку, разбейте бочку и нажмите вниз. Дождитесь, пока он уйдет от вас, и выпрыгните из ямки. Так же поступите и с двумя другими ямками, причем в последней вы найдете сердце, чтобы поправить здоровье (если что...). Перепрыгните следующую яму и садитесь в лифт. Пройдите немного влево, и увидите длинную яму, заполненную огнем. Чтобы ее преодолеть, прыгаете через нее и, когда начнете падать, нажмите Start и выберите Fly. Когда у Фреда появятся крылья, просто жмите ←. Вы долетите до конца ямки, не затратив при этом ни одной монеты. По пути, между второй и третьей ямой, возьмите сердце. Возле лифта возьмите Гамбургер и едьте на следующий этаж. На следующем этаже вы встретите движущиеся платформы, которые будут стараться натолкнуть вас на шип. Чтобы этого избежать, становитесь на нее, когда она будет внизу, и сразу же идите вправо. За ними вам придется прыгать по движущимся платформам. Пройдя их, садитесь в лифт. На этом этаже вам придется прыгать через ямки с помощью цепочек. Дождитесь, когда первая цепочка будет возле вашего края, затем прыгайте на нее и, не отпуская кнопки А, доедьте до следующей платформы. Так же поступите и со второй цепочкой. Пройдите влево и убейте робота, а потом садитесь в лифт. Когда будете ехать по движущейся платформе, постарайтесь стать так, чтобы роботы просто перепрыгнули вас, если не получится, то убейте их. Идите вправо и убейте двух роботов. Залазьте вверх. По пути возьмите бомбы и сердце. Затем идите влево, пока не увидите бочки. Возьмите их. Отсюда возможен короткий путь до босса. Если у вас хватит монеток, то вы можете лететь вверх, затем влево и сесть на лифт, который доставит вас прямо к боссу. Если у вас не хватает монет, то вы можете заработать их на роботах либо идти в обход через правый лифт. Поднимитесь вверх и заходите на первую платформу. С нее вам и придется прыгать и добираться до лифта, который находится слева. По пути вы можете взять много разных вещей. Лифт будет на нижней платформе. А на верхней вы найдете дополнительную жизнь. Итак, Последний босс.



Босс 7: Доктор Батлер

Часть 1: Выглядит он небольшим парнем с ружьем. Просто избегайте пули и ударьте его десять раз для победы. Эта часть легкая.

Часть 2:Теперь он сидит в машине с длинными руками. Взорвите его несколькими бомбами, и все. Немного сложнее первой части.

Часть 3: Сейчас он полностью пересел на боевую машину. Эта машина ездит как танк. А сверху есть пушка, которая стреляет по вам лучами. Прыгайте и наносите ему удары дубинкой со всей силы. Вам нужно нанести десять ударов по стеклу и десять по самому доктору, чтобы выиграть.

Вот и спасли вы Дино и Хоппи. И благополучно вернулись в каменный век.

Автор описания Максим ЧЕРЕЙ

3 Зак. 815

ФРАНКЕНШТЕЙН: МОНСТР ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Bandai • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Одна из самых загадочных игр на платформе Dendy, Frankenstein, до сих пор волнует не одного геймера. Основная загадка этой игры в том, что при кажущейся длинной сюжетной линии дальше третьего уровня никому пройти не удавалось — игра просто прекращается в какой-то момент, оставляя игрока с надеждой на разгадку тайны. Думаю, стоит выяснить, в чем все же дело, и можно ли до конца пройти игру.

Большинство из вас знают, что игра сделана по мотивам одноименного произведения Мэри Шелли, которое повествует об ученом, создавшем зловещего монстра. По имени человека, который сделал его, и назвали чудовище, которое терроризировало окрестности замка Франкенштейнов. В игре сюжетная линия примерно та же: монстр уничтожает деревню и похищает из нее маленькую девочку, Эмили. Вы становитесь человеком, который готов сразиться с монстром и освободить девочку.

Загрузка и меню

В загрузке игры нет ничего сложного. Посмотрев заставку игры, вы попадете на главный экран, где, нажав кнопку А, перейдете к выбору режима игры: новая игра (Start Game) и продолжение с вводом пароля (Continue). Войдя в меню продолжаемой игры, вам нужно будет ввести пароль уже пройденных уровней, начав же новую игру, вы также отправитесь в меню ввода, но не пароля, а имени своего героя. Переставляя череп под знаками, нажимайте кнопку А, и когда закончите, выберите значок ОК в правом нижнем углу. После этого вы перейдете к просмотру роликов сюжетной линии и потом приступите к прохождению игры.

В меню экрана нет ничего сложного — это только несколько шариков (четыре сначала) в верхнем левом углу, которые обозначают вашу энергию. За каждую неудачную попытку убить монстра у вас будет отниматься по одному шарику, но их можно восполнять, собирая шары, остающиеся от босса, или эликсиры. Меню паузы в игре также отсутствует, поэтому вам придется довольствоваться тем, что уже обрисовано в общих чертах, и приниматься за игру.

Управление

Кнопка Start — пауза в игре
Кнопка Select — добавление энергии
Кнопка А — загрузка, прыжок
Кнопки А+А — удар ногой в прыжке
Кнопка В — удар рукой
Кнопки ←/→ — движение
Кнопка ↓ — приседание

Кнопка ↑ — войти в дверь
Кнопки ↓ + А — спрыгнуть с платформы

Оружие

В игре вы используете три основных вида оружия: колюще-режущее оружие, ударно-метательное и свое собственное, руко-ножное. Причем ваше оружие постоянно, от уровня к уровню становится сильнее, особенно если вы осматриваете всякие закоулки и тому подобное. Вот полный список оружия и его краткая характеристика.

1. Удары кулаками используются не только в Боях без Правил, но и в борьбе против демонов и всяческих чудовищ. В начале игры это основное оружие, очень слабое, при помощи которого вы можете убить разве что собаку (или это вепрь...) с одного удара, в остальном придется полагаться на другое оружие.

2. Удары ногами используются не только в самом начале игры, когда нет другого оружия, но и в поединке против предпоследнего босса, а также в других местах! Характерной особенностью этого удара является то, что его можно делать только в воздухе. Но зато он довольно сильный.

3. Дубина, которая приобретается в первом уровне, достаточно мощная — ею можно уложить пещерного человека с одного удара. Но все дело портят сгустки энергии, которые вы берете почти сразу после этого: они позволяют вам работать на расстоянии, что существенно продляет жизнь врагов, хотя и не подпускает их к вам близко.

4. Кстати о сгустках энергии. Их вы получаете еще в первом уровне, и, надо сказать, это довольно эффективное оружие в борьбе против первых боссов. К тому же есть у них и хорошая черта — не надо подходить к врагу.

5. Меч вы получаете после прохождения первого уровня, и, надо сказать, он существенно увеличивает ваши шансы на выживание. К тому же его из рук выронить невозможно, сколько вас ни бей, поэтому все в ваших руках.

6. К мечу иногда прилагаются множественные сгустки энергии — это не то, что было раньше, теперь их сразу несколько, и летят они вперед целым колесом. Довольно сильная штука, к тому же не подпускает к вам врагов.

7. Большая дубина берется во втором уровне и представляет из себя также грозное оружие, особенно для лесных обитателей. К ней также прилагаются множественные сгустки, если у вас их не отымут.

8. Праща — самое мощное оружие в игре, но и у нее есть свои недостатки. Мало того, что из нее вы бросаете не камни, а какие-то кинжалы, так вам еще и приходится ждать, пока они вернутся. Не то чтобы без них нельзя было сделать новый бросок, просто герой с места не двинется до тех пор, пока не получит нож назад.

9. Зеленый меч намного сильнее предыдущего, его вы получаете после прохождения третьего уровня.

10. К зеленому мечу в нагрузку можно приобрести тройной сгусток энергии, когда звездочки летят не все в одном направлении, а в разных: вперед, по диагонали впереди и вверх. Довольно неудобное оружие, да и держится оно с вами не слишком долго, так как именно в том месте, где вы его берете, на вас наваливается целая куча врагов, они и отбирают энергию.

11. Бомбы — довольно бесполезное оружие, тем более что у вас всего одна бомба, да и та действует на ограниченном расстоянии. В общем, туфта полная.

12. Красный сгусток дает вам возможность бросать сразу пять энергетических шаров вперед, что весьма болезненно для последнего босса (только в поединке с ним вы сможете их использовать).

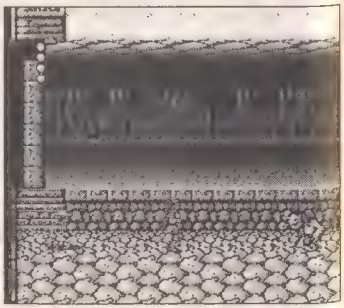
Прохождение

Уровень 1

Довольно сложное начало для первого уровня — здесь просто полно врагов! Они так и прут на вас со всех сторон, превратившись в нескончаемый поток, и норовят просто раздавить вас своим количеством! Но что же делать, придется всех их отправить туда, куда им следует. Подальше отсюда.

Начинайте двигаться вперед, отбиваясь то ли от собак, то ли от вепрей, выскакивающих справа и слева. Странное дело, к примеру, первого вепря, который бежит на вас справа, можно убить одним ударом, а вот второго, который выбегает слева, я так ни разу и не смог прикончить одним пинком — приходится его перепрыгивать. Далее все довольно просто — идите вперед, отбиваясь от нахальных созданий, и скоро доберетесь до набережной реки. Здесь вас впервые повстречает новый враг — страшный и большой пещерный человек. Он не слишком высокого роста, но чрезвычайно широк в плечах. Кроме того, что он идет прямо на вас, так этот враг еще и умеет прыгать! Чтобы убить его, вам придется ударить его два раза рукой (в это время появится и вепрь слева, от него также придется как-то отделываться...), зато потом вы получите за его уничтожение сразу сердце, которое восполняет и энергию, и дубинку. Дубиной можно убить такого врага с первого раза (за следующего врага, тоже пещерного человека, что придет справа, вы получите энергетический шар, который дает вам возможность метать сгустки энергии и убивать ими кого-нибудь) либо со второго, если вы используете сгусток энергии. Далее двигайтесь вперед, отбиваясь от пещерников и вепрей, и скоро экран прекратит движение вперед. Здесь вам придется сразиться с кучей вепрей, который выскакивают с двух сторон прежде, чем пройти дальше. Убив последнего врага, вы получите Эликсир, который прибавит к вашей шкале жизни еще один кружок. Пройдя вперед, вы окажетесь в новом этапе уровня.

Двигайтесь вперед (обратите внимание, над вашей головой кружит гигантская оса; иногда она пикирует вниз и кусает героя, поэтому будьте предельно внимательны) и, когда перед вами будет малиновая лужа на земле, остановитесь перед ней и ударьте два раза, пока она не исчезнет — это новые враги, люди, которые выходят из луж. Их очень трудно перепрыгнуть, так как они так же быстры, как и вы (фактически это ваши копии), и используют то же оружие. Убив малинового человека, нажмите кнопку ↑ и зайдите в дверь здесь. В сундуке в правом углу вы найдете жизненную энергию, после чего выйдите влево и продолжайте движение вперед. Не заходите в следующую дверь, а идите в зеленый дом и поговорите со стариком, что сидит здесь. Это правитель деревни, которую сжег Франкенштейн, и это его дочь он украл. Старик попросит вас найти чудовище и вернуть ему его дочь, и в награду даст вам эликсир жизни — дополнительную жизнь, значок которой будет находиться в правом нижнем углу.



Идите дальше, вперед, и вам предстоит сразиться с первым боссом — самой Смертью.

Босс: Смерть и Птеродактиль

Босс очень простой, достаточно вовремя замечать место, где он появляется, и бить его (желательно, чтобы у вас были сгустки энергии, которыми можно стрелять с расстояния). Как только коса смерти отлетит в сторону, этот бой

кончится, но в воздухе над вами появится птеродактиль. Вы должны будете сбить его (лучше всего ногой в воздухе), иначе он подхватит вас и отнесет в самое начало эпизода. Убив его (всего один удар), пройдите вправо, чтобы начать новый эпизод, а точнее, поединок с новым боссом..

Вторая дверь Эпизода 2

А мы вернемся немного назад и посмотрим, что же такое скрывается за второй дверкой, которую мы сначала не посещали. Войдя в нее, вы попадете в канализацию. Здесь два уровня движения — внизу по воде и вверху по дорожке. На обоих уровнях есть свои враги. Вверху это синие чудики, прыгающие по дорожке (иногда они бросаются какими-то шариками), а внизу — скелеты рыб, которые выпрыгивают из воды. Вторых намного меньше, чем первых, но зато они приближаются к вам под водой и заметить их вовремя трудно. Дойдя до тупика, вы вынуждены будете сразиться с боссом — водяным драконом.

Босс: Водяной Дракон

Водяной дракон не так прост, как босс в конце этого эпизода, но также довольно легок для уничтожения. Вам необходимо, лучше всего спрыгнув вниз, уходить от шаров, которые он бросает, и поражать дракона в голову. Всего понадобится около четырех попаданий, чтобы отделаться от него и получить Дополнительную Жизнь. После этого вам придется вернуться по канализации назад ко входу.

Босс: Демонический Кентавр

К этому боссу вы попадете сразу после того как, убив Смерь и Птеродактиля, пройдете вправо. Экран в этом месте задрожит, и с вами начнет разговаривать демон. После двух отрезков монолога он преступит к реализации своих преступных намерений. Убить его несложно, если у вас есть сгустки энергии. При их отсутствии придется постараться, чтобы прикончить лошадку. Его нужно бить в голову, и только тогда, когда кентавр стоит к вам лицом. Чаще всего он будет находиться в воздухе, а когда приближается к вам, пускает изо рта огненный столб. В какой-то момент он спустится вниз и пойдет по платформе — вы должны использовать этот шанс, чтобы нанести ему как можно больше ударов. Всего потребуется около пяти-семи точных попаданий.

После сражения вы вновь увидите Франкенштейна, который уносит девушку. Вперед, за ним, во второй уровень!

Уровень 2

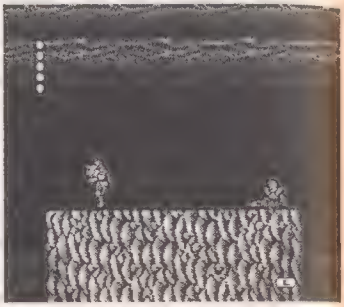
Вы попадаете в следующий уровень довольно странным путем. Точнее, во время перехода в этот уровень с вами происходят странные метаморфозы. Не то чтобы вы просто получаете меч в качестве основного оружия. Это само собой. Просто у вас (я это особенно заметил, так как у меня дополнительных жизней было две) отнимается одна дополнительная жизнь... Очень странно, но приходится с этим мириться. Что поделать, видно, судьба у нас такая.

Итак, получив в свои руки новое грозное оружие, вы попадаете во второй уровень. Это, надо сказать, лес, причем довольно дремучий, хотя и несколько ухоженный. Обратите внимание — на деревьях есть каменные платформы, по которым вы сможете прыгать, чтобы сражаться со всяческими вра-

гами. Также обратите внимание на то, что вы можете заходить за некоторые деревья — в этом случае вы не сможете видеть героя, и, таким образом, будете ограничены в возможности уничтожения противников. Делайте это как можно реже, чтобы потом не было мучительно больно на недовыявленных врагов.

Идите вперед и запрыгните на платформу второго дерева — прямо на вас выскочит мохнатая летающая рыба. Бейте ее мечом и сразу прыгайте вниз, чтобы не только получить шарик, но и убить рыбу слева. Потом оттуда же выскочит еще одна, и еще, и на том их поток иссякнет. Идите вправо, и через некоторое время сражения с рыбами вам встретится промежуточный босс — земноводная гидра.

Босс: Земноводная гидра



Сражаться с ней достаточно просто, особенно если у вас есть обновленный вид оружия — энергетическое поле, которое вы можете послать на большое расстояние вперед. Босс характерен тем, что не может напасть на вас, пока вы находитесь на платформах вверху, но и вы в это время не можете его достать. А как только вы спрыгиваете вниз, босс устремляется на вас, причем очень быстро, и норовит сцапать. Бейте его в этот момент и, пока он будет мигать, запрыгивайте на одну из платформ. После этого повторите эту же операцию, и так, пока враг не будет уничтожен. Убив рыбу, пройдите немного дальше и войдите в новый эпизод.

Кстати, связь между двумя отрезками прямая: вы можете точно так же и выйти из второго эпизода. Однако двигайтесь вперед, и, расправившись с первой рыбой, вы увидите человекобыка, бегущего на вас справа. Убив его, вы сможете получить дубину, но зачем она вам, если есть меч? Однако не побрезгуйте — штука довольно сильная. Взяв ее, уничтожайте бычков, налетающих слева и справа, и двигайтесь вправо (также иногда появляются и рыбы). Скоро вы доберетесь до скалы, дальше которой хода нет. Лезьте по ней вверх (кнопка ↑), и вы найдете рыцаря, лежащего наверху. Он очень удивится вашему появлению, точно так же и вы тому, что его замочил Демонический Кентавр, с которым мы только недавно так просто разделались. Он даст вам эликсир жизни, который прибавит еще один шарик к вашей шкале. Поговорите с ним еще раз и после этого, перепрыгнув рыцаря, слетите со скалы и идите дальше.

Двигайтесь вперед осторожно — сверху прямо вам под нос падают камни. Скоро вы придете к боссу — привидению.

Босс: Привидение Женщины

Характерная особенность этого босса в том, что он, в отличие от других, всегда стоит на одном месте. При этом, помимо него, внизу еще бродит и земноводная гидра. Не спускаясь вниз, прыгайте по платформам и уходите от сгустков энергии, которые бросает в вас привидение, и в удобные моменты бейте врага (хорошо бы, если бы у вас также были сгустки энергии). Пять-семь ударов — и привидение будет уничтожено. Оно же вас и поблагодарит потом за то, что вы освободили его.

На все попытки поговорить с привидением о Франкенштейне оно ответит отказом, но зато даст вам дополнительную жизнь. Двигайтесь дальше по лесу и перейдите к следующему отрезку. Перед вами болото, на котором лежат две черепахи. Прыгайте по ним, чтобы добраться до

противоположного берега. Если вы упадете в воду, вам придется сражаться еще и с водяным королем.

Босс: Водяной король

Это что-то наподобие человекодракона, который плавает под водой. Босс плавает слева и бросает в вас сгустки энергии, причем довольно редко. Вам необходимо, плавая под водой, убить его, бросая либо сгустки, либо ударяя мечом (лучше первое). Сразу после уничтожения босса вы выскочите назад, но на первую платформу, и вам придется снова прыгать через болото, что опять же чревато поединком с королем.

Как только вы окажетесь на противоположном берегу, на вас нападет громадная муха. Убейте ее и доберитесь до следующего болота, которое также нужно перепрыгнуть по черепахам (и в воде точно так же сидит Водяной Король). Пройдя вперед, вы попадете к очередному боссу — Медузе.

Босс: Медуза

Сначала вам придется уничтожить саму медузу. Это просто, если у вас есть сгустки энергии — нужно стать подальше от нее и бросать их, пока медуза не откинет коньки. Если же сгустков нет, придется действовать на свой страх и риск, так как враг редко дает возможность подойти к нему близко — при вашем приближении Медуза разворачивается и бьет вас хвостом.

Уничтожив медузу, вы должны будете расправиться с ее головой. Она летает вверху и иногда спускается вниз, чтобы ударить вас своим языком. Вам нужно в тот момент, когда она только-только спустилась вниз и ударила языком (и, надеюсь, промазала), подпрыгнуть назад и ударить ее. Всего потребуется десять ударов, чтобы отправить голову Медузы восвояси.

Уровень 3

Вот, кажется, и тот уровень, который я раньше не мог найти. Поговорив с Франкенштейном, вы попадаете на кладбище. Первый же ваш враг — прыгающая могила, убить которую невозможно. Просто перепрыгните ее, когда она окажется под вами, и затем быстро идите вперед, чтобы перепрыгнуть за могилу, отделяющую вас от прыгающей. Перепрыгните три стоящие рядом могилы и, добравшись до следующей и увидев летящего на вас врага (человекодракона), быстро отойдите назад и, подпрыгнув, ударьте его, потом еще раз — получите за это шар, увеличивающий силу удара (сгустки энергии, даже если они у вас до этого были, по какой-то неведомой причине у героя отобрали). Двигайтесь вперед, и, когда вы почти дойдете до следующей могилы, сзади налетит еще один перец. Бейте его, берите шар и идите еще через одну такую же могилу, как и раньше (помните, сначала три и потом еще одна, возле которой нападает человекодракон). Добравшись до следующей строенной могилы, улепетывайте от очередного черта, догнавшего вас сзади (их там просто тьма), перепрыгнув могилу, войдите в следующий эпизод Уровня, где вам предстоит сразиться с боссом.

Босс: Зеленый Человекодракон

Этот босс в точности такой же, как враги в предыдущем эпизоде, только зеленого цвета. Вам не придется изобретать новой техники, просто прыгайте на него и бейте мечом, после чего, пока он мигает, проходите ему за спину. Всего несколько ударов — и ворота откроются.

Перво-наперво в этом эпизоде вам нужно взять ключ, для чего придется посетить все камеры первого этажа. Их всего три, но чтобы пройти их, нужно будет сильно постараться. Для начала идите вперед и прямо перед решеткой, до входа в первую камеру, остановитесь — из нее вылезут синие руки и попытаются вас заграбастать. Ударив по рукам, идите в комнату и

возьмите первый список для ключа. Нужен еще один, идем в следующую камеру, точно так же перед этим поразив руки. Чтобы не попасться скелету под руку, зайдите в камеру быстрее, чем он до вас доберется. Взяв второй список, точно так же пройдите и в последнюю камеру, чтобы взять на сей раз ключ.

Выйдя из двери, идите назад. На сей раз руки будут вылезать не из первых клеток, а из вторых, и вам при этом придется еще и перепрыгивать скелетов, которые не подпускают к себе на расстояние удара. Можно также схитрить — прямо под носом у скелета зайти в камеру, и когда вы из нее выйдете, вокруг никого не будет. Перепрыгнув скелета у лестницы, поднимитесь по ней (кнопка ↑), и потом еще по одной, сразу же рядом.

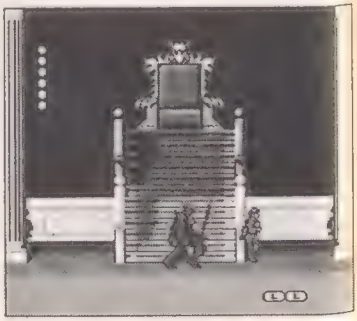
Это очень сложный отрезок уровня, так как здесь вам придется сразиться с очень коварными и сильными стражами. Идите все время вперед, не останавливаясь, пока все три вилки сзади вас не упадут. После этого первый страж спрыгнет с постамента, и вам придется с ним драться. Сражение довольно трудное, придется очень долго бить стража, но это того стоит — в награду за его смерть вы получите новое оружие — пращу, при помощи которой можно метать какие-то кинжалы. Причем потом они возвращаются назад. Кстати, и у стража именно такое оружие. Учтите, что кинжал, который только что выпустил враг, причинит вам вред, если вы его не перепрыгнете, а кинжал, который возвращается к нему, — нет. Взяв оружие, пройдите вперед до лестницы (стражи здесь не бросаются на вас) и поднимитесь по ней (справа под лестницей ничего нет). Идите налево, убивая стражей (с пращей в этом нет ничего сложного; просто перепрыгните первый бросок врага и бейте его, пока он не улетит за экран), и скоро вы придете к очередному боссу. Кстати, здесь полно падающих с потолка вилок. К примеру, после второго стража они падают перед вами (вернитесь назад, чтобы их избежать), и точно также в конце эпизода (тоже, кстати, после второго стража, так как больше их здесь нет).

Босс: Части Мертвеца

Да-да, это именно части мертвеца — его голова и рука, причем действуют они отдельно друг от друга. Для начала вам нужно поразить руку, которая летает на одном уровне с вашей головой. Для этого потребуется два удара, и после этого вы сможете приняться за голову. Просто перепрыгивайте искры, которые она бросает, и бейте ее кинжалами из пращи (они наиболее сильны).

После того как поединок закончится, возьмите дополнительную жизнь в сундуке и идите обратно — здесь появилась лестница. По ней вы придете к боссу.

Босс: Черный воин



На самом деле это какой-то синий чудик, притом не желающий сражаться с вами лично, а норовящий натравить стражей. Всего их здесь четыре, и сначала вам придется разделаться с каждым из них. Используйте пращу, чтобы поразить сначала двух левых стражей, а потом двух правых (каждого отдельно, по три удара на брата). Учтите особенность пращи: пока вы не дождались возвращения кинжала, герой с места не сдвинется! Поэтому используйте как можно меньшую дистанцию, чтобы вовремя реагировать на атаки врагов.

После уничтожения четырех стражей вам придется сразиться и с самим Черным стражем. Убить его не так уж и

сложно — нужно просто не давать ему возможности выбросить молнию из меча, постоянно бросая кинжалы. Понадобится около десяти попаданий, чтобы враг откинул копыта. После этого он поговорит с вами и согласится помочь найти Франкенштейна. Также он подарит вам новый меч, гораздо сильнее предыдущего. Теперь вы отправляетесь в последний уровень.

Финальный уровень

Вы попадаете в ужасные пещеры с целой кучей самых разнообразных врагов. Хотя у вас и есть новое оружие, но тем не менее придется очень постараться, чтобы не угодить на обед к какому-нибудь черепку.

Двигайтесь вперед и остановитесь примерно в трех метрах перед растением, расположившимся на полу. Когда оно выбросит несколько зеленых зарядов, перепрыгните по мере возможности их, и, подойдя к врагу, ударьте его мечом. На его месте останется колба с красной жидкостью — не берите ее (это не что иное как яд), идите дальше и убейте зеленый череп, летающий над вами (он также выпускает зеленые заряды). После этого быстро подойдите к очередному растению и убейте его, пока оно не одумалось и не убило вас. Снова пройдите мимо красного эликсира и двигайтесь вперед, уничтожая зеленые черепа (самая лучшая тактика их уничтожения — прыгать вперед на него, пока череп не поднялся в воздух, и бить его мечом), и скоро придете к промежуточному боссу.

Босс: Два жука

Жуки довольно странные, потому как летают под потолком. Чтобы их убить, вам придется выбирать удобный момент, так как шарики, которые они бросают в вас, летят довольно метко и с завидным постоянством. Перепрыгивайте их и бейте жуков мечом, и довольно скоро им придет абзац. После этого пройдите в следующий эпизод уровня — поединок с боссом.

Босс: Оборотень

Поединок довольно сложный — босс очень быстро прыгает, к тому же еще и достаточно высоко. Вам необходимо сразу после того, как вы его ударили, прыгать через оборотня, иначе он навалится на вас и причинит вред. Прыгать от него придется достаточно долго, поэтому запаситесь терпением. Но после смерти босса вы увидите на его месте обычного человека (правда, голого немного). После смерти врага вы получите дополнительное оружие — тройной сгусток энергии, который летит вперед, вверх и по диагонали.

Двигайтесь в обратную сторону по красной пещере и убейте зеленый шар, летающий под потолком, — он даст вам синий эликсир, который добавит кружок к вашей шкале здоровья. Двигайтесь вперед и уничтожайте растения на полу (это очень сложно, так как они пускают много зарядов, а вокруг кружатся зеленые шары). Скоро (или не очень скоро) вы доберетесь до следующего промежуточного босса.

Босс: Два шара

Сражаться с шарами очень трудно, так как реальной возможности противостоять им у вас нет, в любом случае они смогут отобрать у вас несколько шариков энергии, к тому же на самом деле этих шаров не два, а гораздо больше, просто они выходят по два. Вам нужно отбиваться от них мечом, желательно сразу от двух, чтобы быстрее уничтожить и получить меньший вред. После того как этот босс будет убит, вам придется встретиться со следующим.

Босс: Вампир

Драться с этим боссом намного проще, чем с предыдущим. Вампир стоит на месте и пускает из своего плаща на вас летучих мышей, от которых вы можете отбиться мечом. Через некото-

рое время он сам превращается в летучую мышь, и вот тут у вас есть возможность ударить его. Всего потребуется около десяти ударов. Учтите, что если вы будете слишком близко стоять к врагу, то мыши из его плаща никогда не кончатся. Убив босса, получите бомбы, но не пытайтесь их сразу же использовать (кнопки ↑+B), они пригодятся на потом.

Идите влево и прыгайте через кровавые реки по цепям (если свалитесь вниз, сразу копец). На берегу стоит воин без головы — вам нужно разобраться с ним, чтобы встретиться со следующим боссом. Подойдите к нему так близко, как позволяет его копье, которое он вытягивает, чтобы уколоть вас. Стоя здесь, уловите момент, когда к нему можно будет приблизиться на расстояние удара мечом, и непрерывно его бейте, пока враг не откинет копыта.

Босс: Черный Воин (вторая попытка)

Это тот же самый босс, которого мы бивали в прошлом уровне. Теперь наша задача немного усложняется — у героя нет пращи. Поэтому вам придется непосредственно контактировать с врагом, и делать это как можно быстрее, чтобы не дать ему выпустить молнию. Сразу после уничтожения босса хватайте большое сердце, которое поднимается вверх, и идите вправо — вас ждет сам Франкенштейн, а точнее — чудовище, порожденное доктором Франкенштейном.

Босс: Франкенштейн

С этим боссом та же проблема, что и с оборотнем, — он слишком много прыгает. Вам придется чаще всего поражать его с воздуха, ударяя ногой. Также можете использовать бомбу, которую вам дал вампир, в тот момент, когда босс только-только стал на землю. Только учтите, что действует она на достаточно ограниченном расстоянии, примерно три метра от вас в обе стороны. Лучше всего будет, если вам удастся перепрыгнуть босса и ударить его по спине мечом — тогда его смерть будет гораздо более близкой.

Босс: Гигантский Франкенштейн

После уничтожения простого чудовища вам предстоит сразиться еще и с его гигантской копией. Перед этим Эмили даст вам энергию Красного пламени, что существенно облегчит вашу участь, но все же вам придется солидно попотеть, чтобы убить этого гиганта.

Дам вам один хитрый совет. Чтобы проще было уничтожить сначала руку Франкенштейна, а затем и его самого, и не попасть под огни, которые бросает по вам враг, нужно сесть рядом с его ногой, выставленной вперед. Здесь бейте руку (огни летят вправо от вас), а также поражайте саму статую. Чтобы поразить ее всю, вам придется прыгать под носом у врага. После уничтожения статуи на вас нападет ее голова, отделившаяся от туловища. Он летает вокруг героя, также бросая шары. Но с головой уже проще, так как ее поведение можно вполне предсказать. Просто бейте ее, когда та опустится вниз после очереди бросков (наблюдайте, в какую сторону голова повернута, и идите в противоположную — назад шарики не летят), и скоро башке придет копец, а вы поцелуетесь с Эмили. Вот такая страшная, но красивая история.

Кстати, если посмотрите ролики до конца, сможете кое-что интересное узреть… от Bandai.

Пароли для всех уровней

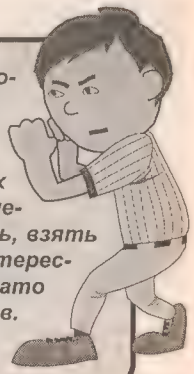
2-й: LNPCJXRCLZNP
3-й: LHPCJXRCLZNW
4-й: PTPCJXRCLZBR

Автор описания Денис НЯНЕНКО

MANIAC MANSION

ЗАМОК МАНЬЯКА

Jaleco* • *Количество игроков 1* • *Квест
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



Для Денди сделано очень мало игр такого жанра (пошаговый квест-головоломка), но тем более они ценны для консоли. На своем веку я видел только одну игру (кроме этой) такого же жанра — Принцесса Помидорина в Салатном Королевстве, и, признаться, до поры до времени не обращал на них внимания, пока не пришлось искать интересные игры для очередного номера, и, поняв, что все остальное давно приелось, взять эту. Эта игра, в отличия от Принцессы, понравилась мне интересным сюжетом. Не правда ли, довольно загадочно и жутковато будет побродить по замку, прячась от всякого рода маньяков. Вот и я так же подумал, взялся за игру и вот что выяснил.

Сюжет

Сюжет игры непрост. Двадцать лет назад в долину, где стоит одинокий замок, упал метеорит с неизвестной планеты. Хозяин замка, один из Эдиссонов, нашел и его и принес в дом. Но метеорит оказался непростой — он обладает сверхъестественной силой вытягивать энергию из молодых людей, попадающих в непосредственный контакт с ним. Через какое-то время, когда в округе начали происходить странные вещи и парни и девчонки стали пропадать один за другим, группе молодых людей взбрело в голову выяснить, что к чему, для чего пробраться в замок.

Персонажи

1. Дэйв — главный герой игры, он и затеял всю эту заваруху. Используя его, вы поймете, что у данного субтильного субъекта нет никаких творческих навыков. Ни тебе радио починить, ни дверь открыть и т. д. Дуралей, что ли… Чаще всего его можно будет использовать как приманку.

2. Бернард — прекрасный персонаж, если вы хотите закончить игру без каких-либо инцидентов. Его навыки помогут выиграть вам даже без использования третьего лица. С ним также очень легко победить в группе. Он — единственный, кто может устанавливать радио, чтобы вызывать полицию. Также может починить телефон.

3. Сид — музыкант довольно жутковатого вида. Он умеет играть на фортепьяно, что не раз поможет ему в игре. Он также взаимозаменяем Разор, но лучше все-таки использовать именно его.

4. Разор — почти единственная девушка в компании придурковатых пацанов, и, тем не менее, лидер вокально-инструментального ансамбля «Razor & The Scummettes».

5. Венди — начинающий автор. Она хочет стать известным романистом и именно из-за этого пошла с ребятами в замок. Она также может читать поврежденные рукописи.

6. Джеф — почти столь же бесполезен, сколь и Дэйв. Он заядлый купальщик, чьи интересы составляет поваляться на пляже и поглазеть на молоденьких девочек. Его единственный навык состоит в том, что он может починить телефон.

7. Майкл — фотограф, который сует свой нос в каждую дырку. Он единственный, кто может заставить Виэйрда Эдиссона помогать вам.

Эдиссоны:

1. Доктор Фрэд Эдиссон — безумный ученый, который не был бы таким, не упади на его землю метеорит. Он — один из двух Эдиссонов, которые не будут бросать вас в темницу при встрече. Ваша задача состоит в том, чтобы переманить его на свою сторону.

2. Эдна Эдиссон (медсестра) — сумасшедшая женщина. Она — единственная, кто никогда не согласится помочь вам, а, напротив, постарается преследовать вас и упрятать в темницу. В отличие от Виэйрда Эдиссона, который может преследовать вас только на текущем экране, она преследует вас два, а иногда и три экрана.

3. Виэйрд Эдиссон — военный генерал. Он единственный нормальный человек во всем доме и хочет избавиться от метеорита и тем самым спасти своего отца. Но пока вы не предъявите ему доказательств того, что и вы хотите того же, он будет преследовать вас.

4. Мертвый кузен Эдиссон никогда не сможет поговорить с вами, но, тем не менее, по сюжету мы будем встречать его часто.

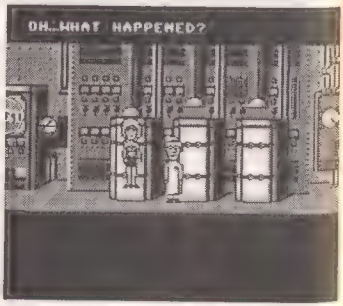
5. Зеленый Тентикл — другой член семьи, который никогда не поместит вас в темницу при обнаружении. Он может быть полезен, но остерегайтесь сделать что-то неправильно в его присутствии, так как он безумно агрессивен и вспыльчив.

6. Фиолетовый Тентикл охраняет дверь в лабораторию доктора Эдиссона.

Загрузка и меню

Посмотрев ролик, который объясняет вам, откуда взялся метеорит, вы попадете на экран выбора персонажей. Это делается при помощи управления курсором-стрелкой и кнопки А. Отменить выбор персонажа также можно при помощи кнопки А. Когда все три персонажа выбраны, направьте стрелку на панель с надписью Start и нажмите кнопку А. Вы увидите еще один ролик, после которого начнется непосредственно игра. Обратите внимание на значение команд, которые подписаны внизу. Все операции в игре вы будете осуществлять посредством управлением курсора и указанием на ту или иную операцию.

Push — толкать
Pull — тянуть
Give — давать
Open — открывать
Close — закрывать
Go To — идти
Get — брать
Use — использовать
Read — читать
New Kid — переключение персонажей
Turn On/Off — включить/выключить



Управление

Кнопка Start — пауза в игре

Кнопка Select — быстрый выбор команды
Кнопка A — назначение команды
Кнопка B — пролистывание диалогов
Кнопки D-pad — управление курсором

Меню паузы

В меню паузы вы сможете найти такие пункты:
1. Back to Mansion — вернуться к игре
2. Save Game — сохранение, работает, только пока приставка включена или у вашего картриджа есть батарейка
3. Restore saved game — загрузка записанной игры
4. New Game — начать новую игру

Прохождение (Бернард)

Используя Дэйва, идите к дому и взойдите на крыльцо. Теперь потяните половик перед дверью — под ним лежит ключ, получите его и используйте на двери (дайте команду использовать, и внизу появится надпись «Key»; нажав на нее, вы откроете дверь. Не входите в дом, смените персонажа на Бернарда и идите внутрь, после этого двигайтесь вправо до самого конца. Войдите в дверь в стене справа — это гостиная. Здесь подойдите к комоду вверху и откройте радио на нем. Возьмите трубу от радио и идите в правую комнату. Здесь темно, и вам нужно будет найти выключатель. Возьмите поворот вверх (выключатель должен быть где-то прямо перед вами) и включите лампу. Теперь идите вправо и возле телефона откройте маленький ящик внизу слева — там лежит аудиокассета. Берите ее и возвращайтесь через гостиную в главную комнату. В это время вы потеряете на несколько минут управление героем — вам предлагается сцена. Доктор захотел покушать, идет на кухню (убедитесь, что вы не на кухне — это сразу налево от входа в дом, и не в прихожей, лучше в предыдущей комнате). Когда управление восстановится, подождите еще минутку, чтобы посмотреть другую сцену. Подружка Дэйва, Сэнди, похищена доктором, который держит ее в какой-то аппаратной. Когда ролик будет посмотрен, переключайте управление на третьего персонажа (только не Дэйв) и идите в дом. Войдите на кухню (это первая слева дверь от входа) и получите фонарик на шкафчике рядом с плитой (прямо около входа). После этого идите направо и откройте холодильник, где найдите старые батареи для фонарика (на верхней полке справа), а также Пепси (извиняюсь за рекламу). Теперь идите направо, в следующую комнату, и пройдите еще раз направо. Здесь пыльная кладовая. Возьмите в ящике на нижней полке два фруктовых напитка и стеклянную колбу, и затем идите обратно (убедитесь, что ролик с полковником Эдиссоном кончился и тот ушел на кухню) в предыдущую комнату. Используйте Бернарда, чтобы найти третьего персонажа и отдать ему все, кроме Радиотрубы. Снова переключитесь на третьего подростка и идите вверх по лестнице в главной зале. Пройдите в дверь слева от бронированной двери, и вы будете в комнате, где, по всей видимости, ведется ремонт. Подберите кисточку и краску на полу, а также возьмите печенье на тумбочке слева, после чего идите обратно и откройте стальную дверь. Вы будете в длинном коридоре, идите направо до конца и поднимитесь по лестнице. Здесь вы встретите Зеленого Тентикла, то есть попросту щупальце. Дайте ему печенье, а потом фруктовые напитки, и он вас пропустит.

Поднявшись по лестнице на следующий этаж, войдите в первую слева дверь — это комната доктора Фрэда. Прочтите афишу на стене. Оказывается, этот гад разыскивается полицией, и тем, кто его найдет, нужно звонить по телефону 0525. Поднимайтесь по лестнице слева в

комнате, и вы окажетесь в комнате Зеленого Тентикла. Посмотрев ролик, идите в комнату с колонками (это именно там, куда вы поднимались по лестнице) и возьмите пластинку на столике между колонками (называется Record), а также желтый ключ на стене справа. Идите назад в главную залу и дождитесь ролика, на котором генерал Эдиссон, услышав дверной звонок, идет открыть дверь. Уберите из зала этого игрока и поместите сюда Бернарда, чтобы тот его нашел и бросил в темницу. Это даст вам лишнее время.

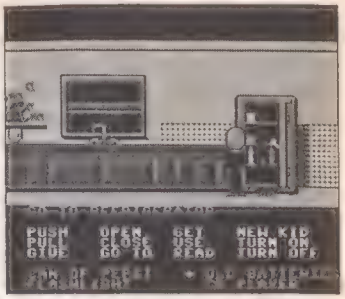
Теперь берите Дэйва и пройдите влево к почтовому ящику, где заберите почту из корзины, появившейся на траве. Позвоните в закрытую дверь дома и бегите вправо. Скоро генерал выйдет и, подумав, что кто-то сыграл с ним шутку, уйдет. Откройте при помощи ключа дверь и войдите внутрь, после чего переключитесь на третьего персонажа. Идите в длинный коридор перед комнатой Щупальца и пройдите в комнату в правом углу, но не в самом конце, а комнату вверху. Здесь стоит агрегат, называемый Hunk-o-Matic Machine, используйте его (вроде качалка какая-то, наверное, перец теперь крутым станет). Переключитесь на Дэйва и сделайте так, чтобы он тоже шел сюда и также использовал машину. Пусть Дэйв отдаст пакет и ключ третьему персонажу, а тот отдаст ему желтый ключ.

Теперь Дэйв должен выйти из комнаты и идти к двери в том же коридоре, но справа от двери в комнату Фрэда. Открыв ее (не входите пока что!), приведите сюда третьего персонажа и потом Дэйвом входите в комнату. Сразу же переключайтесь на третьего героя и также входите внутрь. Дэйв будет пойман медсестрой, после чего вы останетесь в комнате один. Быстро получите маленький ключ на красной тумбочке возле кровати и потом также быстро выходите и спрячьтесь в комнате Фрэда.

Переждав минутку, идите вниз до выхода из бронированной двери и пройдите в комнату направо. Это музыкальная. Используйте Record на проигрывателе и потом Cassette Tape на магнитофоне под ним, потом включите оба (Turn on) аппарата. Когда раздастся пищащий звук, выключите аппараты (Turn off) и заберите кассету. Идите вниз по лестнице и пройдите вправо, в гостиную. Откройте зеленый шкафчик и используйте на магнитофоне записанную кассету (снова Turn on). Когда окно и люстра разобьются, выключите пищалку и возьмите ржавый ключ, который выпал из люстры.

Переключайтесь в темницу и поставьте Дэйва прямо напротив двери. Теперь, управляя Бернардом, идите влево и под вторым окном от железной двери найдите свободный кирпич (Loose Brick). Толкните его и быстро переключайтесь на Дэйва, чтобы пройти в открывшуюся совсем ненадолго дверь. Вы попали в темную комнату. Пройдите вправо и справа от реактора (не выйдете случайно в дверь!) нащупайте выключатель. Включив свет, идите налево и возьмите у входа в комнату ключ на стене (Silver key). Теперь снова идите вправо и пройдите в дверь, чтобы оказаться в главной прихожей. Учтите, что назад дороги отсюда нет, поэтому удостоверьтесь, что взяли ключ, и только тогда идите на кухню. Двигайтесь вперед, пока не попадете в кладовку. При помощи ключа, который вы подобрали в подвале, откройте желтую дверь и пройдите к бассейну. Откройте калитку вверху и пройдите к гаражу. Теперь открывайте его и используйте желтый (Yellow) ключ на багажнике автомобиля. После этого возьмите предмет, который лежит внутри (Tools), и идите к бассейну. Переключитесь на третьего персонажа и выведите его из дома, после чего пройдите налево и тяните кусты. За ними будет решетка, откройте ее. Войдите внутрь подвала и идите вправо до водяного клапана. Включите его (Turn on) и быстро передайте управление Дэйву, который как можно быстрее должен спуститься в бассейн и взять ключ, который лежит слева. Потом так же

быстро выберитесь из него и передайте управление третьему персонажу, чтобы тот снова выключил клапан. Если этого не произойдет через 60 секунд, дом взорвется (может, так и лучше...). Ведите третьего персонажа в главный зал и сюда же приведите Дэйва. Заставьте его отдать все вещи, которые у него есть (конечно, кроме CD-плейера, это ни за что не отдаст, как бы вы не старались). В это время, если этого уже не случилось, доктор Фрэд сообщит медсестре, что он должен в скором времени выключить питание, то есть попросту свет.



Управляя третьим персонажем, используйте старые батарейки на фонарике. Они работают около 4–5 минут (пока свет есть, ходите так!). Приведите обоих персонажей по лестнице и через бронированную дверь в коридор с комнатами доктора Фрэда, медсестры и генерала. Его комната справа от комнаты Эдны. Сделайте так, чтобы Дэйв вошел и его поймал генерал, после чего сами быстро войдите и, взяв слева на тумбочке хомяка (Hamster), возьмите карту, на которой он сидел. Теперь стойте здесь или выйдите в коридор, чтобы вас поймал Эд. Вы все окажетесь в темнице. Откройте дверь при помощи старого ржавого ключа (Old rusty key) и отправляйте Бернарда в комнату доктора Фрэда. Используйте радиотрубу на полагающейся ей нише (Tube socket) и включите радио, после чего используйте его и в режиме ввода пароля введите четыре цифры, которые мы когда-то читали здесь же на афише. Вы связались с метеоритной полицией, которая обещала прибыть в течение пяти минут и все уладить. Переключайтесь на третьего персонажа и идите влево к двери, рядом с которой на стене оставлена примечательная надпись на неправильном английском. Используйте Glowing key на верхнем и нижнем замках и потом откройте дверь. За ней вторая панель, откройте ее и введите код 0000, но не входите внутрь. Теперь осталось только дождаться метеоритной полиции — вы услышите ее по характерной сирене. Когда полиция заберет метеорит, подберите значок на полу и идите в дверь. Дайте значок фиолетовому Тентиклу и пройдите в дверь справа. Идите мимо Сэнди и доктора Фрэда и используйте keycard на щели возле двери. Пройдя внутрь следующей комнаты, выключите машину (Switch). Игра закончена, и вы победили за Бернарда!

Прохождение (Сид/Разор)

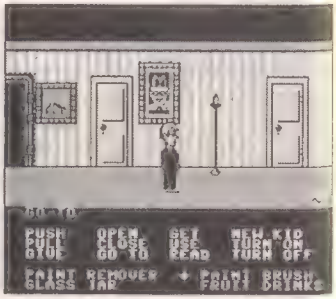
Прохождение за Сида или Разор совершенно одинаковы, поэтому для удобства и краткости в тексте я буду использовать имя Сида, хотя те же действия относятся и к прохождению за Разор.

Сначала, используя Дэйва, идите ко входу в особняк и потяните половик у двери. Возьмите ключ и используйте его на двери, но не входите. Переключитесь на Сида и сделайте так, чтобы он вошел в дом. Идите в правый угол и откройте дверь в гостиную. Снова идите в правый угол в следующую комнату. Здесь темно, но вы можете немного впереди нащупать лампу и включить свет. Идите в правый угол комнаты и откройте нишу внизу слева от телефона, чтобы взять аудиокассету. Оставьте комнату и вернитесь в главную прихожую, к лестнице. Поднимитесь по ней в комнату справа — это музыкальная. Включите телевизор и посмотрите программу. В это время вы должны увидеть сцену, на которой генерал Эд сообщает непонятно кому (разговаривает сам с собой, по-видимому), что проголодался. Когда это случится, удостоверьтесь, что вы не находитесь в прихожей или на кухне. Подождите несколько минут, и вы увидите новую сцену, на которой Эд достает что-то из холодильника. Подождите еще минуту и затем можете свободно двигаться. Войдите в первую дверь слева в нижнем зале, чтобы попасть на кухню. Возьмите фонарик возле печи на столике, после чего откройте холодильник справа и возьмите старые батарейки (верхняя полка справа) и пепси (если хотите, конечно, хотя вам

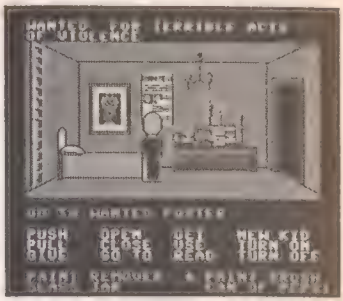
напиток не пригодится). Идите направо в кладовую через столовую и возьмите там два фруктовых напитка и стеклянную флягу (нижняя полка). Теперь вернитесь в прихожую и идите по лестнице вверх. Войдите в левую комнату и возьмите на полу краску и кисточку, а также печенье на тумбочке. Выходите и откройте стальную дверь, после чего идите направо по коридору до лестницы. Поднявшись по ней, вы встретите Зеленого Тентикла. Дайте ему печенье и потом фруктовые напитки, и он позволит вам пройти. Поднимитесь по лестнице и на этом этаже войдите в первую дверь, комнату Фрэда. Поднимитесь по лестнице, чтобы попасть в комнату Зеленого Тентикла (здесь вы встретите привидение мертвого племянника). Найдите пластинку на полке между колонками и идите к правой стене, чтобы взять желтый ключ. Выйдите из комнаты и вернитесь в коридор. В это время должен позвонить дверной звонок, поэтому уберите, если ваши персонажи там есть, героев из прихожей и коридора рядом с комнатами Фрэда, Эдны и генерала Эда. Используйте Дэйва, чтобы взять пакет, который находится слева от дома около почтового ящика, и после этого быстро бегите направо на следующий экран. Эд выйдет из дому и решит, что с ним сыграли шутку, поэтому уйдет.

Откройте при помощи ключа двери и войдите внутрь. Откройте пакет, который вы приобрели, и возьмите марки. Переключитесь на Сида и сделайте так, чтобы он пошел на четвертый этаж, в коридор с комнатами, прошел вправо и вошел в последнюю дверь вверху, где использовал спортивный тренажер. Переключитесь на Дэйва, также приведите его сюда и используйте тренажер. Дайте пакет, марки и ключ Сиду, а Сид должен передать желтый ключ Дэйву. Сделайте так, чтобы Дэйв оставил комнату и прошел по коридору к комнате через одну справа от комнаты Фрэда (среднюю пропускаем). Открыв дверь, не входите внутрь, а приведите сюда же Сида. Сделайте так, чтобы Дэйв вошел в комнату и был пойман Эдом, после чего быстро переключитесь и запустите в комнату Сида. Возьмите хомяка и найдите под ним карту (слева от входа в комнату, справа внизу сидит кролик!!!). Затем так же быстро откройте копилку (кролик) и возьмите монеты, лежащие внутри. Когда Эд вернется, дайте ему пакет — он станет на вашу сторону.

Отдайте ему также хомяка, он вам больше не нужен (если не хотите поджарить его в микроволновке J), выходите и двигайтесь в комнату музыки на втором этаже. Используйте пластинку на проигрывателе, а кассету на магнитофоне, потом включите их и выключите. Взяв кассету, идите вниз, в дальнюю справа комнату (гостиной), где стоит зеленый шкафчик у двери. Откройте его и используйте на магнитофоне кассету, после чего включите его и дождитесь, пока люстра упадет. Выключив магнитофон, подберите ключ, что выпал из люстры, а также заберите кассету. Переключайтесь на третьего персонажа и войдите в дом. Станьте рядом с лестницей и переключитесь на Сида, которого также приведите сюда. Сделайте после этого так, чтобы третий персонаж толкнул голову гаргулии на правой стороне лестницы, и, используя Сида, войдите в дверь, которая в результате этих действий открылась. Здесь темно, но нащупайте рядом, немного левее, выключатель и включите свет. Идите влево и возьмите ключ, висящий здесь возле коробки щитка на стене. Используйте старый ключ, что вы нашли в разбитой люстре, в двери слева и переключитесь на Дэйва, чтобы выйти из темницы. Отдайте ключ, который вы только что взяли на стене, Дэйву и идите направо с ним через дверь. Пройдите через кухню, потом мимо столовой и войдите в кладовку. Используйте ключ от щитка на желтой двери и пройдите к бассейну. Пройдите через калитку вверху (если вы не использовали спортивный тренажер, дальше у вас ничего не получится) и откройте дверь гаража. Откройте багажник машины при помощи желтого ключа и возьмите инструменты и идите назад к водоему. Переключитесь на Сида и сделайте так, чтобы он вышел из пере-



дней двери дома и пошел налево. Потяните кусты слева от лестницы и потом откройте решетку за ними (без тренажера здесь никак). Пройдите внутрь и идите вправо, после чего включите водяной клапан. Быстро переключитесь на Дэйва и полезайте на дно бассейна, чтобы подобрать там ключ слева на бетоне. После этого быстро выходите назад и, снова передав управление Сиду, выключите клапан (если вся операция займет у вас больше 60 секунд, можете ставить себе памятник — дом взлетит на воздух). Теперь Сид возвращается назад и входит в переднюю дверь, а Дэйв идет к нему. Дэйв должен отдать все предметы, которые у него есть, кроме CD-плейера, Сиду. В это время доктор Фрэд скажет медсестре, что он должен скоро выключить свет. Если это случится, вам нужен будет фонарик. Поэтому используйте старые батарейки на нем — они проработают 4–5 минут, освещая вам путь по курсору.



Используя Дэйва и Сида, идите к комнате медсестры Эдны (это справа от двери в комнату Фрэда). Сделайте так, чтобы Сид вошел внутрь и был пойман, после чего входите Дэйвом в ее комнату и поднимитесь по лестнице справа в комнате. Здесь темно, включите лампу и потяните картину на стене. Переключившись на Сида, используйте старый ржавый ключ, что вы нашли в лампе, чтобы выйти из темницы, и идите к бассейну. Используйте стеклянную флягу на бассейне, чтобы набрать воды, и двигайтесь на четвертый этаж. Войдите в дальнюю справа дверь и отдайте пепси, а потом и воду растению. Теперь вы можете по нему взобраться до люка. Используйте монету в щели телескопа и толкните правую кнопку, после чего используйте другую монету и снова нажмите правую кнопку. Теперь используйте телескоп и запомните числа, которые вы увидите. Переключитесь на Дэйва и откройте сейф, используя цифры, которые вы только что нашли. Возьмите конверт, но не открывайте его. Переключитесь снова на Сида и сделайте так, чтобы он вошел в комнату Эдны и был пойман. Снимите Дэйва с чердака и ведите на кухню. Еще раз обратитесь к Сиду, чтобы он опять вышел из темницы при помощи старого ржавого ключа, и войдите на кухню вместе с Дэйвом. Доберитесь до крана и включите его, после чего используйте на нем стеклянную флягу. Откройте микроволновую печь слева над обычной печкой и используйте флягу в микроволновке. Теперь Дэйв должен использовать конверт в микроволновке, потом закрыть ее и включить. После того как все сделано, используя Сида, откройте микроволновку и возьмите конверт. Откройте его и после этого наклейте на него марки (используйте). Идите в музыкальную комнату и, если вы еще не делали этого, включите телевизор. Используйте кассету на магнитофоне, включите его и заставьте Сида использовать фортепьяно. После того как это сделано, выключите магнитофон и возьмите кассету. Двигайтесь в комнату зеленого Тентикла и используйте кассету в аппарате моно/стерео. Включите его и привлеките щупальце. Получите Demo Tape и используйте ее на конверте, после чего идите к комнате с растением-мутантом и используйте конверт на пишущей машинке. Двигайтесь ко входу в особняк и используйте конверт на почтовом ящике, после чего натяните флажок (это скажет почтальону о том, что нужно забрать корреспонденцию). Теперь идите внутрь и убивайте время (как хотите, я уж и не знаю; музыку, что ли, послушайте или на фортепьяно там сыграйте). Через некоторое время вы увидите сцену просмотра кассеты, после чего через некоторый промежуток раздастся звонок в переднюю дверь.

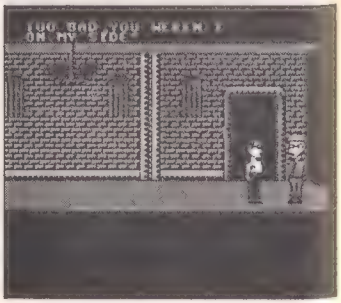
Выйдите из дома с Сидом и получите контракт из почтового ящика. Идите в комнату зеленого Тентикла и отдайте контракт ему (можно было бы, конечно, и подзаработать). Он станет вашим другом. После этого отправляйтесь всем скопом в темницу и заставьте Сида использовать Glowing key на замках. Открыв внешнюю дверь, наберите на панели 0000 и идите через

лабораторию до фиолетового Тентикла. Он поймает вас, но героя спасет Зеленый Тентикл. Откройте дальнюю правую дверь и войдите внутрь. Здесь находятся Сэнди и доктор Фрэд, которому сегодня определенно не везет. Пройдите вправо и используйте карточку на щели около двери. Войдя внутрь, выключите рубильник и получите метеорит. Идите направо в гараж, используйте метеорит на багажнике машины и закройте его. Используйте желтый ключ на автомобиле и наблюдайте, как он удаляется. Поздравляю, вы победили при помощи Сида/Разор!

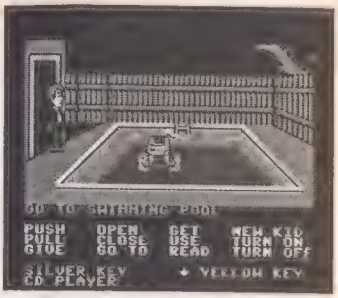
Прохождение (Венди)

Сначала, используя Дэйва, идите ко входу в особняк и потяните половик на крыльце. Возьмите под ним ключ и откройте дверь, но не входите. Переключитесь на Венди и войдите в дом, после чего идите вправо и откройте дверь. Пройдите и эту комнату и откройте следующую дверь справа. Здесь темно, но, пошарив немного вправо вверху, вы найдете светильник. Включите его и идите направо, чтобы найти телефон. Около него внизу слева открывается деревянная панель, за которой вы найдете аудиокассету. Вернитесь после этого в главную залу (туда, где находится лестница), поднимитесь на второй этаж и пройдите в комнату направо. Это музыкальная. Включите телевизор и посмотрите передачу. В это время должна произойди сцена, на которой Эд сообщает о том, что проголодался, и идет на кухню. Убедитесь в том, что вы не находитесь в главной комнате, наверху лестницы или на кухне. Подождите пару минут, и вы увидите следующую сцену, которая показывает, что Эд ищет что-то в холодильнике. Подождав еще минуту, вы сможете свободно двигаться. Идите нижний зал и пройдите в первую от входа в дом дверь — это кухня. Возьмите фонарик на тумбочке слева от плиты, и потом идите вправо к холодильнику. Открыв его, возьмите старые батарейки на верхней полке (и как их сюда занесло...), а также пепси на второй снизу полке справа. Идите направо и в кладовой возьмите фруктовые напитки и стеклянную флягу на нижней полке. После этого вернитесь главной зале и идите вверх по лестнице. Войдите в дверь слева, здесь идет, по всей видимости, ремонт. Возьмите кисточку и краску на полу, а также печенье на тумбочке слева. Выйдите в предыдущую комнату и откройте стальную дверь.

Вы окажетесь в длинном коридоре. Войдите в первую дверь, в комнату, где темно. Включите лампу, откройте стол и возьмите рукопись, после чего выйдите из комнаты. Идите вправо и поднимитесь по лестнице — здесь вы встретите зеленого Тентикла. Отдайте ему печенье и фруктовые напитки, и он вас пропустит. Поднимитесь по лестнице на четвертый этаж и войдите в первую здесь дверь. Это комната доктора Фрэда. Поднимитесь по лестнице, здесь находится привидение мертвого кузена (или племянника, но это и не важно). Возьмите пластинку на столике между колонками и потом на правой стене возьмите желтый ключ. В это время зазвонит дверной звонок, и вы должны убрать своих персонажей из прихожей, с лестницы и двух коридоров за железной дверью. Переключитесь на Дэйва и найдите слева от дома лежащий на траве пакет. Возьмите его и быстро идите полностью вправо. Из дому выйдет Эд и, не найдя никого, кто звонил, подумает, что это всего лишь шутка, и уйдет. Сделайте так, чтобы Дэйв использовал ключ на двери и вошел в дом, затем открыл пакет, чтобы получить марки. Переключитесь на Венди и заставьте ее пройти в последнюю вверху в этом коридоре дверь. Здесь стоит спортивный тренажер, используйте его и приведите сюда Дэйва, чтобы он также немного подкачался. Отдайте пакет, марки и ключ Венди, а желтый ключ Дэйву. Выходите из комнаты и оба станьте у двери слева от той, что вы только что иссле-



довали. Сделайте так, чтобы Дэйв вошел в нее и был пойман Эдом, и потом сразу же входите сами. Возьмите хомяка слева на тумбочке и найдите под ним карточку, затем откройте копилку в виде кролика и получите три монеты. Когда Эд вернется, отдайте ему пакет — это привлечет его на вашу сторону. Также отдайте ему хомяка и после этого идите в музыкальную, что на втором этаже. Используйте пластинку на проигрывателе, а кассету на магнитофоне, включите их и затем выключите. Возьмите кассету и идите вниз, где двигайтесь направо в гостиную, где стоит зеленый шкафчик. Открыв его, используйте кассету на магнитофоне, что стоит внутри, и включите его. Когда люстра от такого звука лопнет, выключите магнитофон, возьмите кассету и подберите ключ на полу.



Переключитесь на третьего героя и войдите в дом, после чего приведите к лестнице Венди. Сделайте так, чтобы третий герой толкнул голову гаргулии на правой стороне лестницы, а Венди в это время вошла в открывшуюся справа дверь. Здесь темно, но рядом с вами слева находится светильник. Включите его и идите влево, чтобы взять висящий возле двери ключ. Используйте старый ржавый ключ на двери слева и выпустите Дэйва из темницы. Венди должна отдать ему ключ, что взяла только что на стене, после чего оба выходите в прихожую. Используя Дэйва, идите на кухню и, пройдя через столовую, войдите в кладовку. Откройте при помощи ключа, что вам дала Венди, желтую дверь в стене сверху и пройдите к бассейну. Откройте калитку вверху и пройдите к гаражу. Подняв его ворота (это можно сделать только в том случае, если вы заранее накачались на спортивном тренажере), используйте желтый ключ на автомобильном багажнике и возьмите инструменты (Tools) внутри. Идите назад к водоему.

Переключитесь на Венди и выйдите из дома, чтобы пройти налево. Потяните кустарник слева от дома и откройте находящуюся за ним решетку. Пройдите в дыру и идите направо, чтобы включить водяной клапан. Как только это произошло, переключайтесь на Дэйва и полезайте в бассейн, чтобы подобрать валяющийся слева ключ. Быстро выбирайтесь назад и передавайте управление Венди, чтобы она выключила водяной клапан. Если эта операция займет у вас больше 60 секунд, дом взлетит на воздух. Удостоверьтесь также, что Дэйв ВЫБРАЛСЯ из бассейна, иначе с ним вместе утонут все предметы, которые были у него. Выбирайтесь из подвала и войдите в переднюю дверь. Переключитесь на Дэйва и придите к Венди в главный зал. Отдайте все предметы, что у вас есть, кроме CD-плейера, Венди. Примерно в это время доктор Фрэд сообщит Эдне, что собирается скоро обесточить дом на некоторое время, и света не будет (сколько раз я не проходил игру за разных персонажей, этого не случалось; возможно, я делал все слишком быстро). Используйте старые батарейки на фонарике и при необходимости используйте его. Батарей должно хватить примерно на 4–5 минут.

Используя Дэйва и Венди, переберитесь на четвертый этаж, к комнате медсестры Эдны Эдиссон. Ее дверь справа от двери в комнату Фрэда. Используя Венди, войдите в дверь, чтобы быть пойманной Эдной. Теперь быстро переключитесь на Дэйва и также войдите в дверь. Поднимитесь по лестнице справа на стене в темную комнату и включите свет (если он еще есть). Потяните картину на стене и переключитесь на Венди. Используйте старый ржавый ключ, что вы нашли в лампе, чтобы выйти из темницы. Двигайтесь к бассейну и используйте на нем стеклянную флягу. После этого идите на четвертый этаж и двигайтесь вправо, чтобы пройти через дверь в конце коридора. Отдайте пепси и стеклянную флягу растению — теперь по нему вы можете взобраться вверх к люку. Используйте монету в щели телескопа и толкните правую кнопку, после чего то же самое сделайте со второй монетой. После этого используйте телескоп

и запомните числа, которые вы увидите в нем. Переключитесь на Дэйва и откройте сейф, что находится за картиной, используя эти цифры. Возьмите конверт внутри, но не открывайте его. Переключитесь на Венди и идите в комнату Эдны, чтобы быть пойманной. Теперь Дэйв должен спуститься с чердака и пройти вниз на кухню. Снова освободите Венди из темницы при помощи старого ржавого ключа и войдите на кухню Дэйвом.

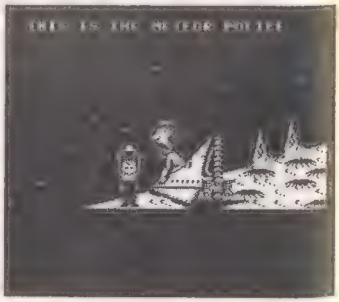
Подойдите к крану и включите его, затем используйте на нем стеклянную флягу. Выключив кран, идите к микроволновке, откройте ее и используйте на ней конверт и флягу. После этого закройте микроволновку и включите ее. После этого Венди должна открыть ее и взять конверт. Откройте конверт и используйте на нем марки. Идите к музыкальной комнате, войдите в нее и посмотрите телевизор, если этого еще не произошло. Идите в комнату с мутантом-растением и используйте конверт на пишущей машинке. Используйте рукопись на конверте и выйдите из особняка. Используйте конверт на почтовом ящике и потяните флажок, чтобы поднять его. Теперь идите внутрь и убивайте время как хотите. Через несколько минут последует сцена, на которой осматривают вашу рукопись. Немного погодя зазвонит дверной звонок, Венди должна выйти и взять контракт в почтовом ящике. После этого отправьте всех персонажей в темницу и используйте Glowing key на обоих замках железной двери рядом с надписью на стене. Открыв ее, откройте также панель и используйте код 0000, чтобы пройти внутрь. Дайте контракт фиолетовому Тентиклу, и он позволит вам пройти. Откройте правую дверь и пройдите через лабораторию, в которой находятся Сэнди и доктор Фрэд. Откройте шкафчик и возьмите радиационный костюм. Используйте его и включите, после чего используйте карту на щели у двери справа. Идите к метеориту и выключите рубильник, после чего отдайте контракт метеориту. Вы победили с Венди!

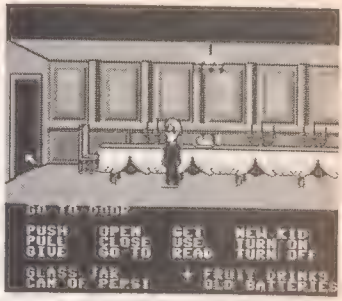
Прохождение (Джеф)

Обратите внимание: вы не можете выиграть игру с навыками Джефа. Вы должны иметь еще кого-то, потому что Джеф — единственный парень, который не может каким-либо образом пройти мимо фиолетового Тентикла. Прохождение с ним бессмысленно, поэтому единственное, как можно его использовать, это в качестве третьего персонажа.

Прохождение (Майкл)

Используя Дэйва, идите к дому и взойдите на крыльцо. Теперь потяните половик перед дверью — под ним лежит ключ, получите его и используйте на двери (дайте команду использовать, и внизу появится надпись «Key»; нажав на нее, вы откроете дверь). Не входите в дом, смените персонажа на Майкла и идите внутрь. После этого двигайтесь вправо до самого конца. Войдите в дверь в стене справа — это гостиная. Идите в правую комнату в конце гостиной. Здесь темно, и вам нужно будет найти выключатель. Включите лампу. Теперь идите вправо и возле телефона откройте маленький ящик внизу слева — там лежит аудиокассета. Берите ее и возвращайтесь через гостиную в главную комнату. В это время вы потеряете на несколько минут управление героем — вам предлагается сцена. Эд захотел покушать и идет на кухню (убедитесь, что вы не на кухне — это сразу налево от входа в дом, и не в прихожей, лучше в предыдущей комнате). Когда управление восстановится, подождите еще минутку, чтобы посмотреть другую сцену. Когда ролик будет посмотрен,

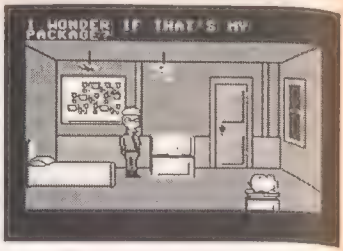




войдите на кухню (это первая слева дверь от входа) и получите фонарик на шкафчике рядом с плитой (прямо около входа). После этого идите направо и откройте холодильник, где найдите старые батареи для фонарика (на верхней полке справа), а также пепси (извиняюсь за рекламу). Теперь идите направо в следующую комнату и пройдите еще раз направо. Здесь пыльная кладовая. Возьмите в ящике на нижней полке два фруктовых напитка и стеклянную колбу, а также bottle of developer, которая разобьется, и затем идите обратно в прихожую. Идите вверх по лестнице в главной зале. Пройдите в дверь слева от бронированной двери, и вы будете в комнате, где, по всей видимости, ведется ремонт. Подберите кисточку и краску на полу, а также возьмите печенье на тумбочке слева, после чего идите обратно и откройте стальную дверь. Вы будете в длинном коридоре, идите направо до конца и поднимитесь по лестнице. Здесь вы встретите Зеленого Тентикла, то есть щупальце. Дайте ему печенье, а потом фруктовые напитки, и он вас пропустит.

Поднимитесь по лестнице на четвертый этаж и войдите в первую здесь дверь. Это комната доктора Фрэда. Поднимитесь по лестнице, здесь находится привидение мертвого кузена (или племянника, но это и не важно). Возьмите пластинку на столике между колонками и потом на правой стене возьмите желтый ключ. В это время зазвонит дверной звонок, и вы должны убрать своих персонажей из прихожей, с лестницы и двух коридоров за железной дверью. Переключитесь на Дэйва и найдите слева от дома лежащий на траве пакет. Возьмите его и быстро идите полностью вправо. Из дому выйдет Эд и, не найдя никого, кто звонил, подумает, что это всего лишь шутка, и уйдет. Сделайте так, чтобы Дэйв использовал ключ на двери и вошел в дом, затем открыл пакет, чтобы получить марки. Переключитесь на Майкла и заставьте его пройти в последнюю вверху в этом коридоре дверь. Здесь стоит спортивный тренажер, используйте его, возьмите губку и приведите сюда Дэйва, чтобы он также немного подкачался. Отдайте пакет, марки и ключ Майклу, а желтый ключ Дэйву. Выходите из комнаты и оба станьте у двери слева от той, что вы только что исследовали. Сделайте так, чтобы Дэйв вошел в нее и был пойман Эдом, и потом сразу же входите сами. Возьмите хомяка слева на тумбочке и найдите под ним карточку, затем откройте копилку в виде кролика и получите три монеты. Когда Эд вернется, отдайте ему пакет — это привлечет его на вашу сторону. Также отдайте ему хомяка и после этого идите в музыкальную, что на втором этаже. Используйте пластинку на проигрывателе, а кассету на магнитофоне, включите их и затем выключите. Возьмите кассету и идите вниз, где двигайтесь направо в гостиную, где стоит зеленый шкафчик. Открыв его, используйте кассету на магнитофоне, что стоит внутри, и включите его. Когда люстра от такого звука лопнет, выключите магнитофон, возьмите кассету и подберите ключ на полу.

Переключитесь на третьего героя и войдите в дом, после чего приведите к лестнице Майкла. Сделайте так, чтобы третий герой толкнул голову гаргулии на правой стороне лестницы, а Венди в это время вошла в открывшуюся справа дверь. Здесь темно, но рядом с вами слева находится светильник. Включите его и идите влево, чтобы взять висящий возле двери ключ. Используйте старый ржавый ключ на двери слева и выпустите Дэйва из темницы. Майкл должен отдать ему ключ, что взял только что на стене, после чего оба выходите в прихожую. Используя Дэйва, идите на кухню и, пройдя через столовую, войдите в кладовку. Откройте при помощи ключа, что вам дал Майкл, желтую дверь в стене сверху и пройдите к бассейну. Откройте калитку вверху и пройдите к гаражу. Подняв его ворота (это можно сделать только



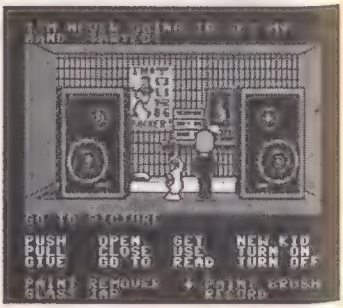
в том случае, если вы заранее накачались на спортивном тренажере), используйте желтый ключ на автомобильном багажнике и возьмите инструменты (Tools) внутри. Идите назад к водоему.

Переключитесь на Майкла и выйдите из дома, получите недоделанный фильм в кустах справа и потом идите в другую сторону, чтобы пройти налево. Потяните кустарник слева от дома и откройте находящуюся за ним решетку. Пройдите в дыру и идите направо, чтобы включить водяной клапан. Как только это произошло, переключайтесь на Дэйва и полезайте в бассейн, чтобы подобрать валяющийся слева ключ. Быстро выбирайтесь назад и передавайте управление Майклу, чтобы он выключил водяной клапан. Если эта операция займет у вас больше 60 секунд, дом взлетит на воздух. Удостоверьтесь также, что Дэйв ВЫБРАЛСЯ из бассейна, иначе с ним вместе утонут все предметы, которые были у него. Используйте губку на луже. Выбирайтесь из подвала и войдите в переднюю дверь. Переключитесь на Дэйва и придите к Майклу в главный зал. Отдайте все предметы, что у вас есть, кроме CD-плейера, Майклу. Примерно в это время доктор Фрэд сообщит Эдне, что собирается скоро обесточить дом на некоторое время, и света не будет (сколько раз я не проходил игру за разных персонажей, этого не случалось; возможно, я делал все слишком быстро). Используйте старые батарейки на фонарике и при необходимости используйте его. Батарей должно хватить примерно на 4–5 минут.

Отведите Майкла на третий этаж и войдите в единственную здесь дверь (где вы кормили Тентикла). Закройте за собой дверь и включите свет. Используйте губку на подносе, включите красный свет и Майкл починит фильм. Отнесите фильм Эду, и он скажет, что встретил персонажа на нем в лаборатории пять минут назад.

Отправьте всех в темницу и сделайте так, чтобы Майкл шел к двери рядом с надписью на стене слева. Используйте Glowing key на замках и откройте дверь, после чего откройте панель и используйте на ней код 0000. Идите в лабораторию к фиолетовому Тентиклу, и он поймает вас, но войдет Эд и освободит вас. Откройте правую дверь и идите в лабораторию, где находятся Сэнди и доктор Фрэд. Пройдите здесь направо и откройте шкафчик, чтобы взять радиационный костюм. Использовав его, вставьте карточку в щель в стене справа возле двери и пройдите дальше. Выключите рубильник (слева на агрегате), возьмите метеорит и идите направо, к гаражу. Используйте метеорит на багажнике автомобиля и закройте его. Используйте желтый ключ на автомобиле и наблюдайте, как заканчивается игра. Вы победили с Майклом!

Интересные вещи



1. Парень, которому нужно заходить в наименьшее количество комнат, — Бернард.

2. Герои, которым необходимо наибольшее количество комнат, — Сид или Разор.

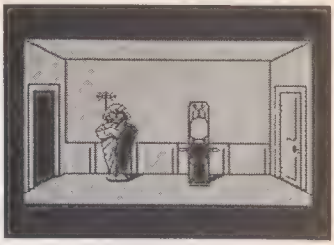
3. Наиболее полезный персонаж — Бернард.

4. Наиболее бесполезный персонаж (не считая Дэйва) — Джеф.

5. Единственный Эдиссон, который никогда не бросает вас в тюрьму (у него другие заботы), — Фрэд

6. Единственный Эдиссон, который всегда отправляет вас в темницу, — медсестра Эдна Эдиссон.

Возможные окончания игры



1. Метеорит отправляется в космос. Для этого нужно поместить его в машину и использовать желтый ключ.

2. Метеорит забирает космическая полиция. Нужно, чтобы Бернард вызвал полицию, и входная дверь была открыта.

3. Метеорит становится писателем. Для этого нужно, чтобы Венди издала его рукопись и показала ему.

4. Метеорит съедается растением. Для этого нужно отнести его к растению-мутанту и отдать ему.

Для получения других окончаний попробуйте уничтожить одного или двух героев до окончания игры.

Способы умерщвления персонажей

1. Сделайте так, чтобы один персонаж осушил бассейн и, когда второй окажется в нем, снова заполнил его водой. Ни один из персонажей плавать не умеет.

2. Используйте Сида или Разор, чтобы поджарить хомяка в микроволновке, а затем отдайте его Эду.

3. Набрав воду во флягу, поставьте ее в микроволновку, включите и затем откройте ее.

4. Покажите контракт метеорита зеленому Тентиклу.

5. Выключите щиток в комнате перед темницей и так оставьте его.

6. Выключите водяной клапан и так оставьте его.

7. Нажмите красную кнопку на дне водоема.

8. Идите наверх и пройдите через железную дверь, поместив курсор на левой стороне двери, найдите вспомогательную клавиатуру и используйте ее четыре раза вслепую.

9. Войдите в комнату с метеоритом без костюма (радиационного).

Автор описания Денис НЯНЕНКО

НИНДЗЯ ГАЙДЕН

Тесто • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

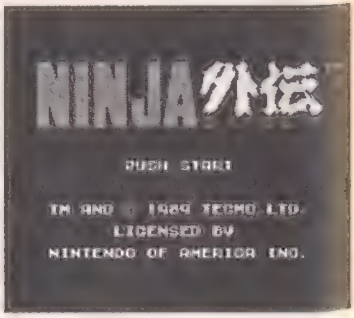
Это самая первая игра из серии восьмибитных легенд про клан ниндзя Гайден, которая стала основой для последующих двух частей. Игра, нужно сказать, на Денди культовая. Как на Sega культовым является Шиноби, на Sony — Тэнчу, так на Dendy — Ниндзя Гайден, или Рекендн, как иногда можно встретить другое название. Игра примечательна уже и тем, что дала основу для целой серии подобных игр, среди которых такие шедевры, как Kage, Shinobi 3, Tenchu 2, а также еще множество и множество игр. Предлагаю вам окунуться в мир создания жанра и посмотреть, с чего все начиналось.

Сюжет игры прост. Таинственный ниндзя убивает в поединке отца Рю, но тот перед смертью написал послание своему сыну, в котором завещал найти своих убийц и для этого оставил ему Меч Дракона. Убийцы, как ни странно, укрылись в Америке (туда тянутся все злые ниндзя), поэтому Рю пришлось пройти довольно долгий путь, чтобы добраться до пристанища зла. Но, добравшись, он сразу же вступает в бой, не щадя никого на своем пути.

Меню и загрузка

С загрузкой все просто — в игре нет никаких настроек, игры вдвоем или тому подобного. Просто нажмите два раза кнопку Start, и вы начнете игру с первого акта. Но вот с меню экрана стоит немного разобраться, так как оно довольно обширно.

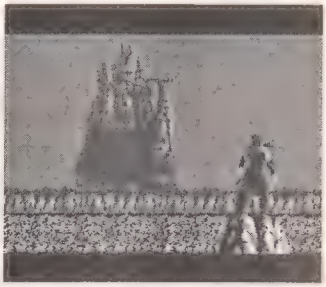
Во-первых, верхняя строка (все меню располагается в верхней части игрового экрана). Слева это количество набранных очков, справа — номер уровня и подуровня. Во второй строке сначала идет количество отведенного на прохождение эпизода времени, а потом, справа, шкала жизни героя. Под ней располагается шкала жизни будущего босса. Слева в нижней строке располагается значок количества жизней (две с самого начала) и количество непонятно чего, кажется, дополнительного оружия. Посередине находится иконка для дополнительного вида оружия.



Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка A — прыжок
Кнопка B — удар мечом
Кнопки B + ↑ — дополнительное оружие
Кнопки ←/→ — передвижение
Кнопка ↓ — приседание

Супероружие



Всего такого в игре пять видов, и я попробую дать краткую характеристику каждому. Обратите внимание, что между использованием зарядов в форме сюрикенов вам необходим небольшой промежуток, что делает это занятие немного опасным. А вот чтобы пустить огонь, никакого промежутка не надо.

1. Сюрикены первого порядка забирают у вас три единицы оружия, значение которого расположено посередине в последней строке меню игры. Такой сюрикен достаточно силен, летит он по прямой линии, и больше вы его не видите. В принципе, по силе он равен вашему мечу, так как им также можно убить обычного врага только с первого раза.

2. Сюрикен второго порядка — очень хорошая вещь. И, естественно, забирает у вас больше — сразу пять единиц. Он примерно в два раза больше обычного, очень силен и делает в полете траекторию бумеранга, возвращаясь к вам. Правда, за его возврат очков вы не получаете.

3. Столб огненных капель — самое мощное супероружие в игре, если не считать бессмертия. При ударе таким оружием Гайден выбрасывает вперед по диагонали целый смерч капель, которые сметают все на своем пути. Стоит такое удовольствие также недешево — пять единиц.

4. Бессмертие — своего рода подвид огненных капель, но на него вы не затрачиваете энергии, и оно временно. При нахождении такого приза вы обретете ауру вокруг себя, которая не допустит до тела героя ни одного врага. Вот только при встрече с боссом такой вещью пользоваться нельзя…

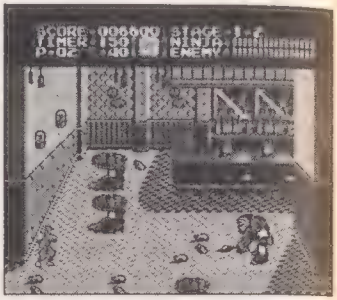
5. Верчение сабли — очень полезная штука, особенно на последних уровнях, когда врагов кругом просто пруд пруди. В прыжке вы нажимаете еще и кнопку удара, и вокруг героя начинают вертеться сабли, которые сносят все на своем пути.

Прохождение

Акт 1

Двигайтесь вправо, уничтожая довольно тупых врагов, которые прут на вас с дубинками. Здесь же собирайте призы в фонарях, разбивая последние. Скоро увидите бегущих сзади собак, чтобы убить их, лучше присесть, иначе может не получиться. Добежав до платформы справа, сразу прыгайте на нее, чтобы не стать жертвой собак, которые бегают внизу. Заберитесь наверх (прилипните (а вы не знали, что Гайден умеет и прилипать к стенам?) к вывеске и с нее прыгайте вправо) и разбейте фонарь — в нем лежат сирюкены. Они забирают сразу три единицы от количества дополнительного оружия, но тем не менее не советую их тратить — пригодятся для босса. Простых смертных гораздо приятнее разделывать мечом. Спустившись с площадки, прыгайте как можно выше на стену перед вами, с нее — на вывеску и оттуда на платформу. Собрав еще парочку призов в фонарях, прикончите негра-боксера и спрыгивайте вниз. Бегите вправо, отбиваясь от псов, набегающих сзади, и врагов спереди. Добежав до платформы, по

которой бродит негр, и где вверху висят два заманчивых фонаря, перепрыгните собаку справа и запрыгните на стену, с нее — на вывеску, и оттуда к негру. Сбив фонари, вы найдете новое оружие. Первое — это огненные капли, которые герой бросает вверх по диагонали, а второе — верчение саблями в прыжке (нажатие кнопки удара в полете). Справа от высокой платформы сможете взять временное бессмертие — вокруг вас крутятся огни. Бегите быстро вперед, собирая призы и уничтожая врагов. Добравшись до высокой стены, прыгайте на нее уже известным способом, и, убив вверху негра, возьмите приз — новые сирюкены. Они намного более мощные, но, несмотря на то, что возвращаются к своему хозяину, тратят вам сразу пять единиц. Бегите вперед, уничтожая на улице врагов (снова появятся собаки), и совсем скоро вы доберетесь до входа в здание. Здесь вас ждет первый босс.



Босс 1

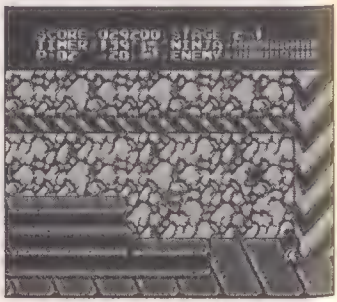
Этот босс достаточно прост. Вам нужно стараться ударить его мечом и в то же время наблюдать за его секирой, пока он не перерезал вам горло. Так как ваш меч достаточно длинный, а руки достаточно быстры, вы успеете нанести ему несколько ударов за один подход. Когда он зажмет вас в угол, повисните вверху на стене и, когда враг будет прямо под вами, перепрыгните его.

Сразу после этого произойдет довольно любопытная сцена. Вас встретит девушка, которая попытается прогнать вас из здания, а потом просто выстрелит из пистолета. Убить она вас не убьет, но помнет основательно, в результате чего вы окажетесь в темнице. Она же вас оттуда и выпустит, но доверие наше потеряет навсегда...

Акт 2

Во втором акте вы оказываетесь уже без собранного ранее оружия, утомленные и избитые, но весьма довольные собой. Что ж, настало время показать врагам, кто вы есть на самом деле. Ну то есть какой вы сильный и храбрый.

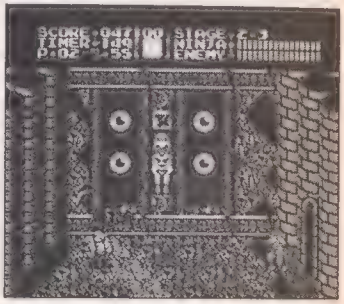
Бежим вперед и, запрыгнув на штабель рельс, убиваем первого врага, после чего собираем призы — на сей раз они в керосиновых светильниках. Как можно быстрее запрыгните на второй штабель, чтобы собака, выскочившая сзади, не успела вас цапнуть. Также берите призы (в третьем от начала светильнике — сирюкены). Скоро вы доберетесь до ямы. Здесь вы встретите нового врага — летучую мышь. Убить ее проще, чем собаку, тем более что она движется справа, откуда можно ожидать еще и не того. Прыгайте через первую ямку, а затем — на торчащую из стены рельсу и потом на платформу впереди вверху. Спрыгнув вниз (сзади появится еще одна мышь, но она летит слишком высоко), соберите призы в светильниках — здесь есть сирюкены второго порядка (вверху, добраться до них можно по лестнице, нажав кнопку ↑ после того, как прицепитесь). Прикончив около следующей ямы собаку, которая выскочит сзади, прыгайте прямо на лестницу справа, а с нее — на уступ левее, и потом по лестнице вверх.



Спрыгнув влево на платформу, летите вправо и бегите вперед по платформам над ямой, отбиваясь от негров и летучих мышей. Также не забудьте собирать призы и следить за тылом — иногда сзади, с платформ, куда и вы-то еле забрались, спрыгивают собаки. Забравшись на большой шта-

бель рельс и расквитавшись с несколькими охранниками (у них ножи в руках, и они их довольно прилично, но медленно швыряют в вас), прыгайте с самого края платформы на лестницу справа и ползите по ней вверх. Выбравшись в следующем отделении уровня, спрыгните на пол слева, оттуда на платформу справа, и так доберитесь до еще одной лестницы вверх. Поднявшись по ней, следуйте быстро влево и, убив охранника, не ждите, пока собака сзади схватит вас за штаны, прыгайте на рельс слева. Собрав призы и уничтожив еще парочку гадов, прыгайте с рельса вверху влево на платформу и убейте собаку и охранника, после чего, добрав призы, завершите отрезок в двери слева в стене.

Выйдя наружу, будьте готовы к тому, чтобы встретиться новыми опасными врагами — неграми с деревянными кинжалами. Сами по себе они не опасны, опасны палки, которые они подбрасывают вверх. Сбив первого при помощи сюрикена (надеюсь, они у вас есть), соберите призы здесь и убейте догоняющего вас ниндзя в зеленом. Теперь дождитесь, пока солдат наверху слева выстрелит из пулемета, и, запрыгнув к нему, покончите с солдафоном и еще двумя врагами — негром с мечом и еще одним зеленым ниндзя сзади. Стрекоза, кстати, которая здесь висит — это всего лишь приз, как раньше были фонари и светильники. Спрыгнув вниз с уступа, быстро бегите вправо, чтобы прикончить солдата прежде, чем он выстрелит из пулемета. Отделавшись от ниндзя сзади, соберите призы и прыгайте на колонну. Спрыгнув влево, уцепитесь за лестницу и полезайте вниз.



Прыгайте влево по колоннам, отбиваясь от зеленых ниндзя и летучих мышей и собирая призы (обязательно берите все призы, над одной из колонн есть бессмертие, оно поможет вам пройти невредимым солдата через одну колонну). Скоро вы допрыгаете до лестницы вверх, ползите по ней, и выберитесь на поверхность. Идите снова влево и прыгайте по платформам, убивая мышей и ниндзя. Собирайте призы, это всегда пригодится. Добравшись до парня с деревянными кинжалами, прикончите его, прыгнув на платформу, когда он того не ожидал, и, взяв «крученые сабли!», прыгайте дальше по колоннам, перемалывая врагов. Перед большим прыжком вперед, когда вас будет догонять ниндзя, прикончите сначала его,и только потом прыгайте на платформу вниз, где вас ждут несколько врагов и выход из эпизода.

Босс 2

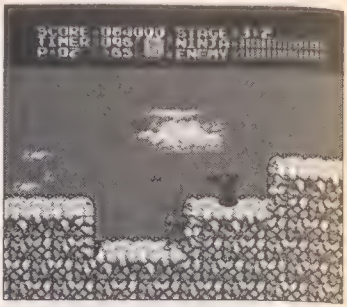
Этот парень с косой на веревке не знает, на кого нарывается... Чтобы его победить, нужно прежде всего обладать, как говорится, силой духа. Его нужно пинать без остановки, пока он сам не перейдет в наступление (у вас он отнимет намного меньше, чем вы у него). Ну еще можно попробовать ускользать от него, прилипая к стенам, но это дохлый номер, получается довольно редко. А так босс простой.

Акт 3

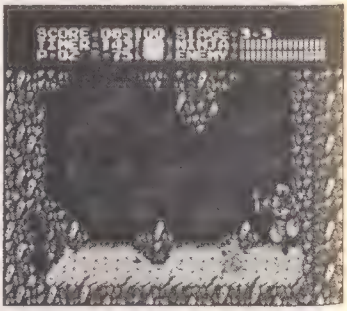
Теперь мы попадаем в самое настоящее, как говорится, лоно природы. Вокруг горы, леса, реки и кучи новых врагов. К примеру, вместо собак теперь пумы, вместо летучих мышей — орлы. А люди те же, только их теперь намного больше.

Начав игру, бегите вправо, уничтожая врагов и собирая призы. Остерегайтесь пумы, которая выскочит сзади, а также орла, — он нападет возле первой ямы. Убить его, по-видимому, довольно трудно, поэтому, как только завидите его, бегите без остановки вперед и, прыгнув на платформу

справа, сделайте так, чтобы его поглотил экран. Собрав приз на первой доске, быстро берите второй — это песочные часы, которые сделают так, чтобы все враги на некоторое время замерли. Но это не означает, что они не опасны! Прыгайте по деревянным помостам (между ними можно провалиться, будьте внимательны!), пока не доберетесь до братка с деревянными крестами на помосте вверху. Убив пуму, что нагоняет вас сзади, то же самое сделайте с той, что спереди, и потом прикончите братка. Собрав призы (назад не возвращайтесь, иначе все враги снова окажутся на своих местах), бегите вперед, сметая на своем пути солдат и негров, и прыгайте по мосткам. Добравшись до маленьких столбиков в воде, переберитесь по ним на противоположную сторону водного пространства и поговорите с негром, у которого в руках меч. Затем то же самое можно сделать с орлом, после чего с вами вообще будет трудно общаться. Бегите вправо, чтобы закончить отрезок, и переходите к следующему.



Это, кстати, заснеженные вершины тех гор, по подножиям которых мы недавно разметали банду головорезов. Бегите вперед, расправляясь с нетрудными врагами (с гранатометчиками вообще разговор короткий — мечом по «мухе» и рукояткой по лбу). Если в вас выпустят ракету, не бойтесь — ее тоже можно отбить, главное — поймать момент. Перепрыгнув через первую яму, быстро прыгайте дальше, чтобы, во-первых, вовремя загасить негра с мечом на столбе, а во-вторых — уйти от орла. На противоположном берегу прикончите врага с деревяшкой и заберитесь вверх по лестнице. Чтобы второй гад с деревянным мечом по вам не попал, как можно быстрее с лестницы спрыгните на бревно слева. Оттуда уже заберитесь наверх и популярно объясните врагу, что к чему и зачем. Можете также спуститься вниз, чтобы взять приз — единицы оружия, но для этого вам придется так рассчитать траекторию своего полета, чтобы упасть прямо между двумя неграми. Запрыгнув вверх, убейте орла (сам напросился, никто не заставлял его так низко летать) и пройдите вперед здесь; не вздумайте брать приз, пока не убьете зеленого ниндзя, иначе потеряете энергию. Прыгайте дальше по колоннам, собирая призы и отбиваясь от ниндзя и других врагов. Завидев гранатометчика, лучше бегите вперед что есть сил, чтобы прикончить его вместе с его ракетой, либо обождите запуска и потом нападайте. Соберите призы и бегите вперед, уничтожая анклавы гранатометчиков и орлов, пока не доберетесь до утеса. Перед тем как спрыгивать с него вниз, разберитесь с пумой слева, а затем рассчитайте прыжок так, чтобы убить негра внизу было проще простого. Затем проходите в отверстие в скале, чтобы встретиться с боссом.

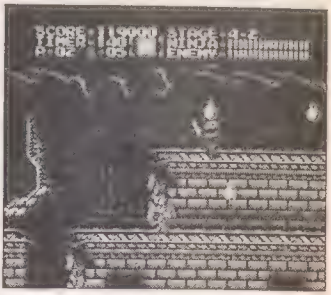


Босс 3

Убить этого босса уже несколько сложнее. Может, потому, что это женщина? Как бы там ни было, это большая женщина, и нападает она на нас всерьез. Сразу, как только бой начался, бегите вправо на середину экрана, так как враг особенно любит углы комнаты — только в них и прыгает. Теперь вам нужно, стоя в каком-нибудь из двух углов близко к тому месту, куда прыгает враг, пинать его. Когда враг выстреливает из непонятного оружия, бегите навстречу пулям и, подпрыгнув, разбивайте две верхние, после чего становитесь в другой угол. И так пока босс не откинет копыта. После поединка с этим боссом вы находите в темнице друга своего отца — доктора Смита. Он рассказывает вам, как они с другом разбудили

какую-то темную силу, которая и прикончила вашего папаньку. Но этого ей было мало — у вас на руках помирает и Смит, а за вами приходят люди в черном. Нет, не те, которые на инопланетян, неправомерно пересекших границу, охотятся. Плохие люди в черном с обычными такими пистолетами и говорят: «Иди, типа, чувак, с нами». Зачем идти, не объясняют, и куда деваются, непонятно. Вы же оказываетесь в новом уровне.

Акт 4



Это, кстати сказать, тропические джунгли. Здесь обосновались всяческие пауки (в которых вы будете находить призы на сей раз), солдаты с автоматами (или пулеметами, кому как больше нравится), а также всякого рода иная нечисть, о которой подробно — ниже.

Итак, начав уровень, бегите быстро вперед и, перепрыгнув яму с мутной жижей, с ходу возьмите приз и сигайте также быстро на следующую платформу, чтобы прикончить автоматчика до тех пор, пока он не всадил в вас целую очередь. Прыгайте дальше и, так же с ходу взяв еще один приз, бейте пуму, которая бежит навстречу, и потом орла. Попрыгав еще немного вперед и пособирав призы, увидите старого знакомого — чувака с деревянными ножами. В удобный момент прыгайте к нему в объятия и пырните мечом — пусть успокоится. Возможно, чтобы забраться к нему, придется прилипнуть ненадолго к столбу, на котором он сам стоит. Убив также орла, берите призы (идите лучше верхней дорогой — намного проще и приятнее) и прыгайте по платформам. Опять летучая мышь, ну что за невезуха. Да еще и гранатометчик! Нет, так просто из этой заварухи не выбраться, тем более что потом придется прыгать по малюсеньким кубикам, чтобы не свалиться в мутную жижу. Запрыгнув наконец-то на безопасный клочок земли вверху, где уже нет пум и мышей (мы их просто уделали, да?), берите приз и бегите вправо, уничтожая ниндзя и автоматчиков. Увидев перед собой летучую мышь, прыгайте через нее на лестницу и ползите вверх, пока не окажетесь на вершине лестницы. Аккуратно прикончив при помощи бревна орла, с его же помощью заберите на уступ и бегите вперед, убивая непокорных врагов. И пум. Скоро картинка сменится, и вы увидите перед собой… замок того самого чудовища (обычное такое чудовище сами разбудили, сами и разбирайтесь), которое замочило обоих рыцарей-ниндзя. Перед вами следующий эпизод.

Бегите вперед по рельсам, убивая рыцарей в белом и зеленых ниндзя, а также собирая призы (как обычно). Снова летучие мыши, а также непонятные чудики с головой вместо тыквы. Нет, наоборот, с тыквой вместо головы. Я так понял, что это приемники парней с деревянными ножами, которых в подземелье не пускают. Эти тоже швыряют по вам ножи, правда, настоящие. Бегите вперед (забраться на второй ярус вам помогут вагонетки, которых здесь полно), уничтожая мышей и ниндзя, которые теперь обзавелись собственными мечами, и скоро попадете на длинный мост. Здесь бегите вправо, срезая ниндзя и голубей (подумать только, птица мира — а туда же!), и скоро снова окажетесь в пещере. Здесь — летучие мыши и призы, срезайте и первых (или перепрыгивайте их) и вторых (лучше все-таки брать). Сквозь дырки в скале прилетают иногда и голуби, что весьма печально, так как они гораздо хитрее тупых мышей. Тем не менее, скоро вы доберетесь до лестницы вверх, которая приведет вас к следующему отрезку.

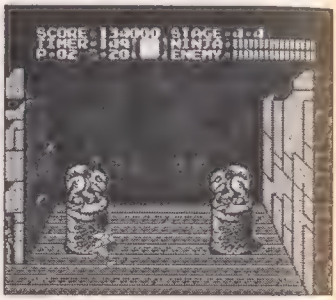
Поднявшись по лестнице, перепрыгните еще одну яму и лезьте вверх по очередной колонне. Перебравшись через нее, идите вправо и замочите двух негров, после чего прыгайте по стене вверх как можно быстрее и в последнем прыжке, когда враг вверху будет уже рядом, бейте его. После этого заберитесь все-таки на платформу и идите вправо, собирая призы и уничтожая врагов. Вам нужно взобраться на верхний ярус платформ, поэтому поспешите туда сразу же,

как только представится возможность, и, собирая призы и подрезая врагов, доберитесь до лестницы вверх. Прыгнув на нее с самого края (иначе рискуете упасть в яму), ползите вверх и прыгайте очень быстро вперед по колоннам, чтобы не только успеть взять приз, но и замочить автоматчика на второй, пока он не размазал вас по стене. Или по яме, что актуальнее.

Спустившись вниз, мы увидим братьев Ли. Они переквалифицировались из двойных драконов в двойных подонков и теперь нападают на вас с вертушками. Бить их удобнее в полете, причем так гораздо приятнее разрезать их на куски. Собрав призы и здесь, запрыгните на колонну (не на стену справа от нее, а на колонну слева!) и, когда представится удобный случай, поднимитесь вверх у уничтожьте змею-пушку и еще одного брата-акробата. Далее еще одна пушка на этой же платформе, и потом вас ждет сказочное приключение с элементами прыжков по платформам и уничтожением всякого рода врагов, а также сбором призов. Прикончив гада с топором возле лестницы, ползите по ней вверх и выбирайтесь вправо по маленьким платформам слева. Времени в обрез, поэтому спешите вперед. У двух колонн заберитесь на левую из них и уничтожьте чувака с топором справа, после чего змею-пушку и прыгайте через платформу вправо, чтобы войти в комнату с боссом.

Босс 4

Босс достаточно простой. Это две статуи, которые прыгают вокруг вас и пытаются поджарить на огне. У них, как и у каждого босса, которого мы прошли, есть слабые места. Это зад. Без преувеличения. В зад бить врага гораздо, во-первых, приятнее, а во-вторых, эффективнее. Причем статуи, к тому же, не могут вас достать, если вы стоите под одной из колонн. Огни летят выше, а прыгают статуи только на эти постаменты. Поэтому все довольно просто, только не ждите долго, а то может время закончиться.

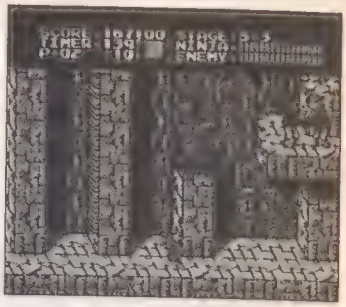


После поединка вам придется поговорить с главным гадом этой игры, который отправит вас неведомо куда проходить еще один уровень вместо того, чтобы подраться с вами. Придется подчиниться его воле (другого не дано) и спуститься в подземные коллекторы.

Акт 5

Бегите вперед и перепрыгните яму, а вместе с ней и летучую мышь. Убив рыцаря с мечом, сделайте так, чтобы экран заставил зеленого чудика справа свалиться с колонны и оказаться на земле — там с ним намного проще разделаться. Собирайте призы и спрыгивайте с платформы вниз — на вас по земле будут катиться ниндзя, отбивайте их и проходите вперед на платформу вверху. Бегите вперед, уничтожая ниндзя и рыцарей (также встречаются и голуби), чуваков с тыквой вместо головы (все-таки это тыква) и собирая призы. Спрыгнув с платформы, когда на вас кинется зеленый ниндзя, пошлите по низу сирюкен, чтобы прикончить врага с бумерангами. Иначе сделать это будет невозможно — он очень сложен. Забравшись наверх, бегите вперед и прыгайте на платформу с таким же врагом. Пока вы внизу, он вас не видит, а когда увидит, будет поздно. Далее во весь опор скачите по платформам вперед и, спрыгнув вниз, быстро прикончите еще одного белого гада с бумерангами. Стойте, где стоите, пока голубь не скроется по инерции за экраном, и только после

этого идите вперед, убив катящегося по земле ниндзя и пройдя под ножами врага с тыквой. Убив его, обождите на платформе справа, стоя на краю, пока к вам подлетит летучая мышь, и перепрыгните ее (иначе она сбросит вас в пропасть). При помощи колонн убейте еще одного бумерангера, а потом второго на платформе справа, и быстро бегите вперед, отбиваясь от мышей. Спрыгните вниз, когда бумерангер заберет свое оружие, и прикончите его мечом или сирюкеном, и завершите эпизод.



Бегите влево и, упав вниз с платформы, бросьте сюрикен по двум бумерангерам слева, после чего быстро идите туда, чтобы они не появились снова. Собрав призы, при помощи скал заберитесь на платформу слева, убив при этом еще одного врага, и потом в таком же порядке следуйте вперед, пока не спрыгните к странному человеку, сидящему на земле возле лестницы. Его нужно убить, сделайте это мечом на расстоянии, чтобы он не набросился на вас, и после этого ползите вверх по лестнице.

Выбравшись на поверхность, прыгайте вправо по платформам, разбираясь с голубями (опять они, дери их…) и зелеными ниндзя, и быстро доберитесь до лестницы справа, по пути собрав призы. Забравшись вверх, снова идите в левую сторону, разбираясь с «братьями-драконами» и собирая призы. Скоро вы доберетесь до платформ со змеями-пушками. Вам нужно идти по верхним, поэтому скачите на них и, разобравшись с этим зверьем, прыгайте на дальнюю слева платформу, подождав летучую мышь (чтобы она вас не сбросила вниз). Ползите по лестнице вверх.

Разобравшись с каратистом, быстро прыгайте вправо, чтобы успеть прикончить зеленого чудика с тыквой вместо головы, пока он не отошел влево. Затем по платформам выберитесь наверх и разделайтесь с голубем, после чего спускайтесь вниз по стенам (очень трудно, я знаю, но можно ведь…), не забывая иногда отбиваться от голубей и летучих мышей, а также собирать призы. Добравшись до лестницы, подождите, пока появится голубь, и, перепрыгнув его, ползите наверх, к следующему эпизоду.

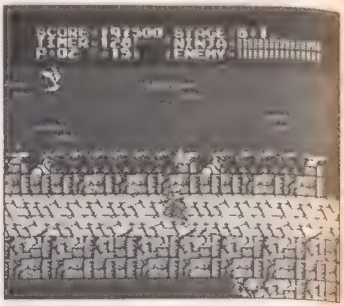
Забравшись вверх по лестнице, прикончите боксера и спрыгните вниз, после чего идите влево, убивая никудышных (из первого уровня!) врагов, пока не доберетесь до лестницы. Поднимитесь по ней и идите вправо, перепрыгнув по платформам. Убив мужичка, который здесь бродит, прыгайте и убивайте летающих ниндзя, которые сбрасывают на вас сирюкены. Скачите вправо по платформам, пока не доберетесь до лестницы. Забравшись по ней (мужика внизу можно даже и не убивать, просто обмануть), идите по нижнему ярусу (на верхний вряд ли можно забраться) и перепрыгивайте дыры, расправляясь с неугодными. Скоро вы придете к лестнице вверх, ползите по ней на вершину горы и идите вправо.

Уничтожая базукеров, прыгайте по платформам (просто очень быстро скачите вперед, чтобы они не успевали стрелять), собирая призы, и скоро увидите лестницу. Забравшись по ней, берите влево, убивая зеленых смирных парней и тыквенные головы, и по лестнице выберитесь еще выше. Идите по верху и, убив двух бумерангеров, ползите вверх по лестнице (не слишком ли часто упоминается это слово?). После этого идите все время вперед, и вы встретите босса.

Босс 5

Он очень, повторяю, очень сложен. От разрядов, которые он посылает, невозможно увернуться. Единственное, что можно делать с ним, — это ломиться напролом и бить не

жалея сил — только так, и никак иначе, техника здесь на поможет. Наносите как можно больше ударов, и, может быть, вам удастся его завалить.



Акт 6

Бегите влево, уничтожая на своем пути автоматчиков (также мышей и других тварей), и не забывайте собирать призы — они вам понадобятся. Здесь же вам встретятся и каратисты, и змеи-пушки, и голуби, и мужики с топорами, в общем, чего только нет. Основная ваша задача сейчас — собрать призов и добраться побыстрее до конца дороги, чтобы пройти в дверь. Бегите влево, отбиваясь от собак, которые наседают на вас с тыла, и вовремя расправляйтесь с врагами на пути. Прыгая по столбам, обратите внимание на мышей и собак, которые иногда сидят вверху и ждут удобного момента, чтобы наброситься на вас. Также здесь много летающих ниндзя, особенно в отдельных опасных местах над пропастью. Тем не менее, бейте их либо отбивайте их звездочки. Добравшись до лестницы, заберитесь по ней вверх и по платформам идите влево, уничтожая солдат и другую нечисть (перед лестницей вы должны были взять вертящуюся саблю). Добравшись до лестницы, ползите высоко вверх и идите вправо по кубикам, собирая призы и убивая врагов (опять негры с саблями…). Увидев перед собой старого знакомого на платформе впереди (чувак с деревянными ножами), прикончите его сирюкеном (если есть) и присядьте справа на краю, чтобы орел пролетел мимо. Потом сигайте вправо, нанося удар в полете ниндзя, летящему сверху, и, собрав призы, ползите вверх по лестнице. Спрыгнув вниз с бо́льшой площадки, будьте готовы к сражению с целой кучей нечисти… М-да, нечисти. Пройдя влево, возьмите бессмертие и быстро ползите вверх по колонне, чтобы перепрыгнуть вправо по кубикам до двери со следующим эпизодом.

Идите вправо, убивая птичек и каратистов, и, быстро поднявшись на второй ярус, доберитесь до лестницы. Запрыгнув здесь на следующую (при помощи стены и колонны), идите влево. Убивая белых бумерангеров, а также ниндзя и своих двойников, вы скоро доберетесь до ямы. Перебравшись через нее (бумерангер на втором кубике ведет себя спокойно, можно убить его сирюкеном), быстро по зеленой и белой колонне поднимитесь вверх и убейте чувака с тыквой. Бегите вперед по небольшому лабиринту, не останавливаясь ни перед чем, и заберитесь по еще одной лестнице вверх. Бегите вправо, убивая прыгающих чудаков, и сквозь огонь и воду доберитесь-таки до последней двери в игре.

Босс 6

Босса будет легче бить, если у вас есть сирюкены или огненные капли. Нужно стать на вторую тумбу и бить не рыцаря, что бродит внизу, а голову, из которой вылетают всякие бяки. Рыцаря же просто не принимайте во внимание, обходите и все. Кстати, это ваш отец. Вот такая приятная встречка…

Но не огорчайтесь, все в полном порядке. Запятнанного отца в конце концов убивает Жакуо, главный босс, который, однако, целился в вас. А вам предстоит разделаться еще и с ним.

Финальный босс

Да уж, попрыгать вам придется для того, чтобы забить такого гада. Очень трудный босс, очень. Чтобы убить его, нужно прыгать по тумбам (из прошлой бойни) и, уходя от огней, которые он метает в вас (их, кстати, можно отбивать), бить врага по наглой рыжей морде. Да-да, именно по лицу, чем выше, тем точнее, и никуда больше. Схватка очень жестокая, но, тем не менее, желаю вам удачи и дальнейших подвигов в следующих частях!

Автор описания Денис НЯНЕНКО

СИЛЬНЫЙ КЛИНОК

Taito • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Великолепная игра своего жанра, явившаяся основой для дальнейшего развития серии (впоследствии была сделана вторая часть Сильного Клинка для Денди) и не превзойденная никем из своих последователей. Power Blade — боевик совершенно особого жанра, но со специфическим для его канонов сюжетом. Вы управляете боевиком по имени Нова (NOVA), который на самом деле является секретным агентом спецслужб и вообще непонятно, человек или киборг. Он послан спецслужбами для того, чтобы противостоять роботам, пытающимся захватить власть в мире. Нова должен отыскать в шести уровнях шесть других специальных агентов, которые дадут ему идентификационные карточки, и с их помощью можно будет пробраться в центральный сектор (седьмой уровень), чтобы победить Главный Компьютер. Уровни очень качественно и грамотно сделаны, управление персонажем великолепно отлажено, а развитие сюжета и сама игра захватывают надолго.

Основным оружием Новы является бумеранг, который можно так или иначе апгрейдить (улучшать, развивать), чтобы убивать более мощных врагов. Со временем вы станете просто-таки всесильным, и ни один робот против вас не устоит. Но хватит восхвалений, давайте посмотрим, как и во что мы будем играть.

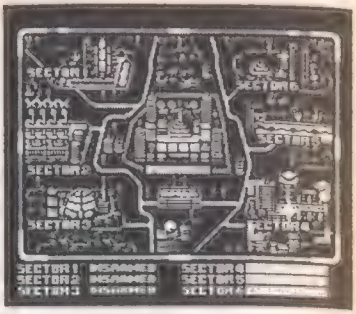
Меню и загрузка

Попав на центральную заставку (не правда ли, главный герой немного смахивает на Шварценеггера в Терминаторе?), нажмите кнопку Start и после этого выберите уровень сложности игры — нормальный или же для эксперта. Советую на первый раз взять нормальный, потому что и прохождение я буду описывать по нему. Далее вы попадаете на экран выбора уровня. Всего перед вами их шесть (сектора), но мы будем проходить их по порядку, чтобы не возникло какой-нибудь путаницы. Еще раз нажав кнопку Start на первом секторе, отправляемся в игру и смотрим на меню экрана.

Все меню располагается в верхней части экрана. Во-первых, левый блок. В нем находятся показатели количества жизней (внизу, сначала их две) и гранат (вверху). В центральном блоке три параметра: количество энергии врага (действует только для боссов), ваша шкала энергии (средняя) и сила метания бумеранга (нижняя). В правом блоке находится шлем — это защита, которую вы сможете брать в игре, а еще правее — время на прохождение. В начале игры дается 1000 единиц.

4 Зак. 815

Управление



Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка Select — дополнительные возможности
Кнопка A — прыжок
Кнопка B — бумеранг
Кнопки ←/→ — передвижение
Кнопка ↑ — зайти в дверь, подняться по лестнице
Кнопка ↓ — присесть, ползти вниз по лестнице
Кнопки ↑ + B — бумеранги вверх

Меню паузы

Когда вы нажимаете кнопку паузы, меню игры становится другим. Здесь вы увидите несколько параметров, которые помогут вам лучше разобраться в игре.

Слева в блоке идут снова граната, и с нею другой значок — красная консервная банка. Это жизненная энергия. Вы можете набирать как первые, так и вторые, и потом использовать их, нажимая кнопку Select и предварительно установив в меню паузы, что будет использовано.

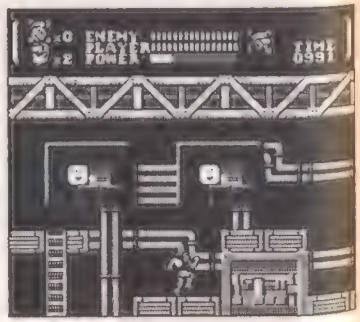
Посередине располагается строка соответствия идентификационных карт и уровней. Когда вы берете карту первого уровня, ее значок загорается под цифрой 1. Когда уровень пройден и босс побежден, значок становится синим и теряет цифру — это значит, что в этом уровне уже нечего искать.

Справа нарисовано красное колесо с цифрой рядом — это количество непройденных уровней. Зачем этот значок, когда есть строка состояния, не понятно.

Прохождение

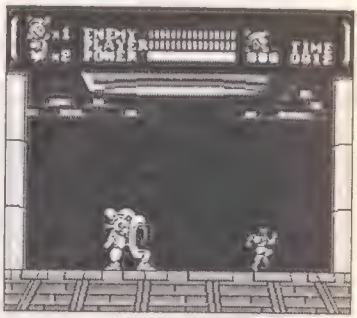
Сектор 1

Начав игру, лезьте вверх по лестнице слева и поднимитесь еще выше. Теперь, обождав, пока цветок внизу справа выстрелит шариками, спрыгните вниз и уничтожьте его, а потом еще один в следующей яме справа. Спустившись вниз со следующего уступа, разбейте пушку внизу и еще одну на противоположной стороне ямы, после чего спускайтесь вниз по лестнице. Бегите влево и убивайте роботов, после чего спуститесь вниз по лестнице и идите вправо, разбивая по пути летающих роботов, в которых находятся призы. Выйдя наружу, подпрыгните и метните бумеранг по диагонали в большого летающего робота, что стреляет по вам самонаводящимися ракетами (их тоже можно сбить). Запрыгнув на лестницу, ползите вверх и идите влево, чтобы прикончить летающего робота с шариками. После этого идите еще левее и ползите вверх по лестнице. Убив робота, что летит на вас слева, поговорите с первым агентом и получите у него карту, после чего прыгайте вправо на длинную лестницу (либо, если боитесь, что не допрыгнете, спуститесь вниз и пройдите на нее) и, уничтожив летающую троицу справа, поднимайтесь вверх. Когда солдаты вверху разбегутся в разные стороны, поднимитесь и убейте сначала правого, а потом и левого (лучше присесть, чтобы не по-



лучить пулю в голову). Влево не идите, прыгайте на лестницу и быстро ползите вверх, чтобы на вас не напали красные энергетические сгустки. Поднявшись вверх по лестнице, прыгайте на длинную лестницу справа и ползите вниз. Спустившись на мост, бегите вправо, уничтожая солдат, и, добравшись до комнаты, быстро спрыгните вниз. Когда пушка вверху выстрелит, заберитесь вверх по лестнице и, убив справа робота, возьмите вверху защиту — теперь вы оделись в броню, и ваш бумеранг стал энергетическим.

Вернувшись в комнату ниже, идите вправо, обходя выстрелы пушек, пока не доберетесь до лестницы вниз. Спустившись по ней, уничтожьте летающих роботов и по шарикам над колючками проберитесь влево до следующей лестницы. Прыгайте на платформу и с нее уничтожьте пушки справа от вас, после чего пробирайтесь таким же путем вправо до лестницы и спускайтесь по ней. Идите по верхнему ярусу, уничтожая роботов и мышей, и в конце его, взяв приз (энергия), спрыгните в удобный момент вниз, чтобы прикончить пушку слева и пару мышей (пушка стреляет три раза подряд, после чего делает большую передышку). Спуститесь вниз по лестнице здесь же и идите влево, уничтожая маленьких роботов, выпадающих сверху из канистр. Прибив по пути парочку здоровенных врагов, идите снова под пушками влево и зайдите в дверь в тупике, чтобы сразиться с боссом.

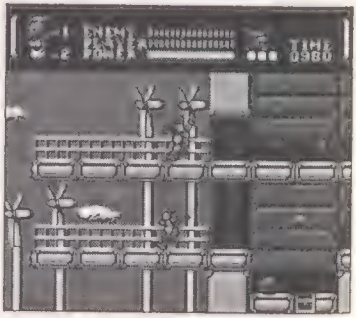


Босс 1

Сражаться с ним довольно просто, особенно если у вас есть защитный костюм. Для удачного поединка нужно стрелять по боссу тогда, когда он летает над вами, ну и, конечно, когда просто идет вперед (без щита). Чтобы не попасть под обстрел его пушки, старайтесь постоянно быть в движении.

Сектор 2

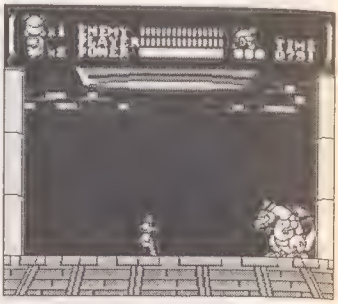
Бегите вправо по мосту, уничтожая солдат и перепрыгивая через дырки. Дойдя до лестницы на второй ярус, поднимитесь по ней и бегите дальше (здесь больше призов), пока не войдете в помещение. Прыгайте по платформам вправо, уничтожая солдат, и взберитесь вверх по лестнице. Как только окажетесь вверху, поднимайте бумеранг вверх и без перерыва стреляйте, пока голова, бросающая в вас пузыри, не откроет челюсть и не замрет. Идите влево и то же самое сделайте еще с одной головой. Забравшись вверх по лестнице, идите влево по платформам и, уничтожив пушку, поднимитесь выше. Здесь прыгайте влево по кубикам, убивая летучих мышей и собирая призы, и взберитесь вверх по лестнице. Прыгайте вправо по платформам, но быстро, так как они имеют склонность под вашим весом падать вниз. Добравшись до пара, вырывающегося из труб, понаблюдайте за ним, чтобы знать, как он двигается, и спуститесь вниз по лестнице. Спрыгнув мимо лазеров вниз, идите вправо мимо водопада и прыгайте по платформам, убивая летающих и прыгающих врагов, — в самом правом углу, в комнате с шестеренками вы найдете второго агента, который даст вам еще одну карточку.



Вернувшись немного назад, до первой лестницы, ползите вниз и убейте там жабу. Если пойти влево, можно взять еще один защитный шлем, но это будет довольно сложно, так как там много врагов. Идите вправо и прыгайте через крутящиеся шарики, пока не спуститесь вниз по лестнице. Идите влево мимо прессов (отнимают энергию только веревки, на которых они подвешены, поэтому прыгайте с учетом этого)

и спуститесь вниз по лестнице в конце комнаты (если пройти влево и спуститься вниз после уничтожения кучи больших роботов, можно взять защитный шлем) перед последним прессом.

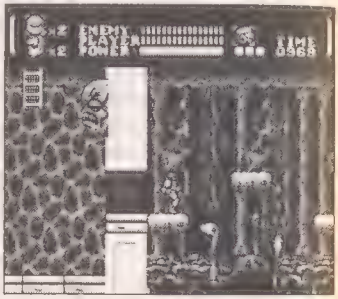
Идите вправо, уничтожая летающих роботов (рыбы внизу пока что не причинят вам вреда), и спуститесь по лестнице на нижний ярус. Здесь придется уже бороться с рыбами, чтобы пройти влево по кубикам. Старайтесь постоянно бросать перед собой бумеранги, чтобы убивать всех рыб, которые могут появиться впереди. Выбравшись к водопаду, уничтожьте пушку слева и, пройдя еще левее и прикончив парочку роботов и перепрыгнув яму, зайдите в дверь второго уровня.



Босс 2

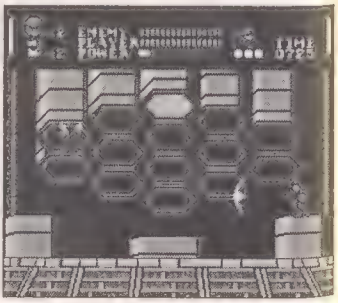
Чтобы забить этого босса, вам придется немного попрыгать. Это дракон, который может превращаться в колючий шар и кататься по полу. Чтобы убить его, старайтесь бросать как можно больше бумерангов и иногда перепрыгивать его выстрелы и самого дракона.

Сектор 3

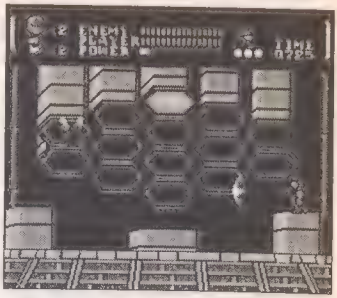


Начав игру, спуститесь вниз по лестнице и, заставив голову открыть в удивлении рот, идите влево и то же самое сделайте со второй головой. Теперь спускайтесь вниз по лестнице и, убив робота, возьмите защитный костюм. Выбравшись обратно в комнату с головами, снова заставьте их замолчать и идите вправо через проход, прыгая по платформам и отбиваясь от энергетических сгустков и всякого рода другой нечисти. Выбравшись на противоположную сторону болота, идите вверх по лестнице и, уничтожая пушки и роботов, доберитесь до комнаты с железными скелетами. Убить их невозможно — можно только заставить на некоторое время спрятаться. Пройдите влево и найдите третьего агента. Поговорив с ним и взяв третью карточку, спускайтесь вниз по лестнице слева и прыгайте на нижний ярус. Разбив тучу врагов, идите вправо через крутящийся шар и, убив лягушку, спуститесь вниз по лестнице.

Здесь довольно трудное задание — нужно прыгать влево по большим кубикам, обходя крутящиеся шары. Шаров очень много, и крутятся они с разной скоростью, поэтому иных вам придется ждать, а от иных — удирать. Кстати, иногда лучше постоять на одном кубике некоторое время, просто перепрыгивая шарик, нежели рваться вперед. Допрыгав до зеленого ангарчика, из которого вылетают мелкие стрекозы, разбейте его и прыгайте влево до лестницы. Она вернет вас в самое начало уровня. Идите вправо и снова доберитесь до лестницы на первом этаже. Вернувшись к головам, идите вправо и в колодце, до которого мы уже добирались, спуститесь вниз по лестнице. Сразу же прыгайте влево на платформу и, убив лягушку слева, разделайтесь с остальными. После этого скачите по платформам вправо, уничтожая ляpв, и скоро доберетесь до лестницы вниз. Спуститесь по ней и упадите прямо вниз, чтобы взять защитный шлем. Стараясь не проходить вправо (иначе появятся сгустки), запрыгните назад и лезьте по лестнице вверх в предыдущей комнате.



Разобравшись с цветком, заберитесь по лестнице слева вверх и прикончите нескольких гусениц. Идите вправо, прыгая по платформам и убивая врагов, и доберитесь до длинной лестницы вниз. Спустившись по ней, убейте двух рыб слева и скачите по колоннам в ту сторону, разбираясь с остальными врагами. Спустившись еще ниже, поговорите с летучими мышами и, обойдя крутящийся шар, завершите уровень в двери номер три.



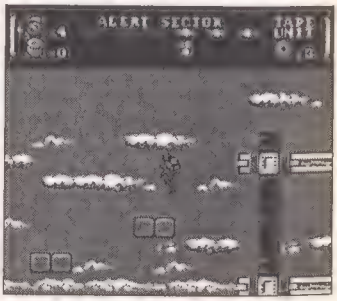
Босс 3

Этот босс очень прост. На самом деле это не босс, а простые осиные соты. Только вот осы громадные. Вам всего лишь нужно сразу, как только получите управление, спрыгнуть вправо или влево и начать оттуда расстреливать ос и соты, из которых они вылетают. Заметьте, что осы есть только там, где на сотах есть дверь, — ее и нужно бить тогда, когда она открывается. Всего «плохих» ячеек четыре.

Сектор 4

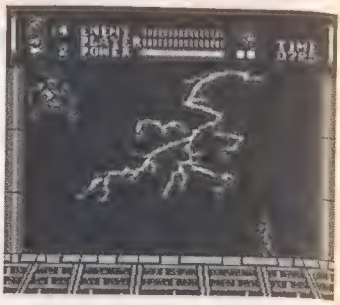
Лезьте по лестнице вверх и потом еще раз. Здесь, убив солдат, снова поднимитесь по лестнице. Ползите по следующей, опять вверх, убивая солдат и роботов, и выберитесь на верхнем этаже. Прыгайте вправо по платформам, убивая солдат, и доберитесь до лестницы вниз. Спрыгните вниз и ползите еще ниже, пройдя колодец с двумя роботами-пушками (можно просто пролететь мимо них, когда они слева от лестницы). Убив солдата, с верхнего яруса (здесь самое начало уровня) перепрыгните вправо на нижний и заберитесь вверх. Идите вправо, убивая солдат и разбивая пушки, и спуститесь вниз по лестнице в тупичке внизу. Спрыгните ниже и двигайтесь через неубиваемых роботов на льду — здесь вы найдете четвертого агента. Поговорив и забрав карту, следуйте дальше вправо. Разбив несколько пушек, запрыгните на лестницу и двигайтесь вверх. Идите влево, уничтожая пушки и прыгая по платформам, и доберитесь до лестницы вверх.

Двигайтесь вправо после подъема, через крутящиеся шарики, и, взяв защитный шлем, ползите еще выше. Уничтожив несколько пушек справа, идите по мосту в ту сторону. Если хотите взять шлем, то, забравшись еще выше, на второй ярус, лезьте по лестнице слева и идите вправо — он лежит на кубике. Взяв его, спуститесь вниз и по лестнице снова вернитесь в это место, но правее. Прыгнув на платформу вниз (она обваливается), пройдите вправо и спуститесь по лестнице. Идите влево до спуска вниз, убивая солдат, и затем спуститесь справа по лестнице. Прыгайте вправо, к железной горилле, и, убив ее, следуйте вправо по платформам. Убив еще одну макаку, заберитесь вверх по лестнице и сразу же расстреляйте пушку справа. Пройдите вправо и по платформам, уничтожая роботы и пушки, допрыгайте влево до лестницы. На следующем этаже вас также встретят пушки, но теперь уже двигающиеся. Чтобы спровоцировать пушку, находящуюся выше вас, попрыгайте рядом. Забравшись вверх, поднимитесь еще раз по лестнице и разберитесь с тремя вертолетами, обкидывающими вас шариками. Ползите выше по лестнице и, уничтожив двух летающих роботов и макаку, при помощи передвигающихся слева платформ переберитесь на другой берег, уничтожая летающих роботов. Забравшись вверх по лестнице (перед этим не забудьте прикончить пушку), пройдите влево и на следующем этаже, уничтожив пушку, идите выше по лестнице. Там быстро бегите влево и, уничтожив вертолет с самонаводящимися ракетами, зайдите в дверь номер четыре.



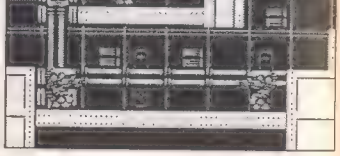
Босс 4

Босс, надо сказать, — полное убожество. Это какой-то зеленый черт, летающий под потолком и бросающий в вас молнии. Ничего больше он делать не умеет, поэтому вам осталось только побыстрее прикончить его, и дело с концом. Как только босс становится в один из углов, уходите оттуда и, когда молния пролетит мимо, стреляйте вверх. Потом снова ждите гада в этом районе, и таким образом скоро тот отбросит копыта.



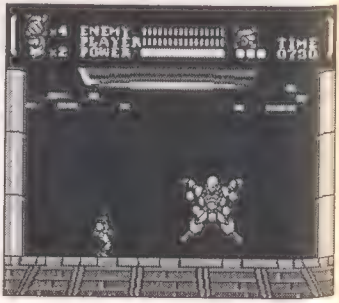
Сектор 5

Идите вправо, стреляя по солдатам, и заберитесь вверх по лестнице. Прикончив по пути двух летающих роботов, разберитесь с роботом, бросающим в вас шарики, когда можно будет пройти мимо них. Спустившись по лестнице справа, прикончите нескольких солдат и спрыгните на корабль справа. Идите в ту сторону и уничтожьте вертолет с самонаводящимися ракетами, после чего, увидев перед собой некое подобие ракетной установки, ждите от нее беды — скоро выстрелит. Перепрыгнув снаряд, убейте солдата на ней и спуститесь по лестнице вниз здесь же и убейте гориллу. Теперь идите вправо и, прикончив еще одну, спуститесь вниз по лестнице. Дождавшись, когда робот отойдет влево, спуститесь и уничтожьте его, а потом и роботов внизу. Идите вправо, и, убивая мелких чудиков, которые вылетают из канистр сверху, пройдите в проход и идите через болото — из него иногда выскакивают рыбы, но это ничего, главное — не забывайте про шарики, которые катаются по платформам. Перепрыгнув на платформу с лестницей, не поднимайтесь вверх, а скачите дальше, убивая рыб, и поднимитесь по второй лестнице вверх. Сразу отойдите вправо и уничтожьте пушку слева, потом поднимитесь еще выше и доберитесь по лестнице до палубы корабля. Идите вправо, уничтожая роботов, и поднимитесь по первой лестнице вверх на второй ярус. Немного вернувшись назад, но поверху, поднимитесь по лестнице (первой), и получите идентификационную карточку, поднявшись еще раз по лестницам справа. Спуститесь после этого обратно на два экрана (туда, где стоит пусковая установка), идите влево и ползите вниз. Здесь (по желанию можно взять шлем внизу справа) быстро спуститесь вниз, убивая маленьких чудиков, и таким образом вы снова окажетесь в трюме. Прыгайте влево и идите обратным курсом, пока не выберетесь снова на верхнюю палубу. Идите вправо, уничтожая вертолеты и перепрыгивая снаряды. Если спуститься вниз по первой лестнице, можно взять шлем. Идите дальше, ко второй, и спуститесь в оружейный склад. Прикончив нескольких солдат, пройдите вправо и заберитесь вверх по длинной лестнице. Идите все время вверх, уничтожая солдат и роботов, и совсем скоро доберетесь до пятой двери.



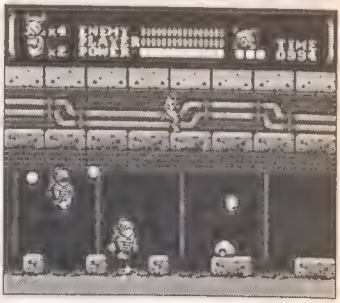
Босс 5

Это убожество даже бить не стоит — до того простой босс. Начав игру, отойдите сразу влево или вправо и, стоя там, бейте врага, обходя его шарики. Пока он доберется до



вас, его дни будут сочтены. Если вы будете прыгать, он будет забираться все выше и выше, и тогда его вообще достать проще простого.

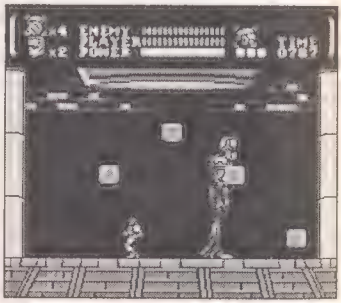
Сектор 6



Спустившись в первый же люк, вы увидите шестого агента. Идите вправо по второму ярусу, изредка уничтожая пушки, и спуститесь на нижний ярус. Теперь все как положено — идем влево, чтобы убить пару десятков врагов и взять последнюю карточку. После этого возвращайтесь в обратную сторону и прыгайте вверх по появляющимся кубикам. Выберитесь на поверхность по первой же лестнице и идите вправо, уничтожив слева солдата. Спуститесь вниз на первой лестнице и, прыгнув вправо на опадающую платформу, быстро прикончите летающего робота справа, а потом прыгайте и берите шлем. Идите вниз и шагайте вправо, пока не представится возможность подняться на второй ярус. Сделав это, идите влево до лестницы и поднимитесь выше. Прикончив пару мышей, пройдите мимо «неприкасаемого» робота и идите вправо по лабиринту из ящиков, уничтожая пушки. Скоро вы доберетесь до платформ, по которым катаются шарики. Прыгайте по ним вправо до тех пор, пока не доберетесь до лестницы вверх. Направив бумеранги вверх, уничтожьте вертолет с шариками и идите влево, где также разберитесь с вертолетом и пушкой и поднимитесь по лестнице. Идите вправо по нижнему ярусу, прибив скелета, и, забравшись выше, следуйте вправо по платформам с шариками.

Спуститесь после этого по лестнице вниз, уничтожьте летуна (спрыгнув влево к шарику) и двигайтесь вправо, уничтожая пушки, чтобы забраться по платформам вверх и завершить уровень.

Босс 6



Вот этот босс гораздо сложнее всех предыдущих. Вместе взятых. Но не потому, что он такой умный, а потому, что обстоятельства поединка довольно жестки. Вам нужно бить скелета, с которым вы деретесь, только в голову, а это удобнее всего делать, когда он сидит. Сидя он проводит всего несколько мгновений, когда прыгает. Вам нужно в это время его зацепить, а самим сигать по кубикам, которые, кстати, исчезают. Но есть способ и проще — бросайте бумеранги по диагонали, пока робот на вас идет, и он никуда не успеет придти.

Сектор 7 (Protect Gate)

Поговорив с чуваком, очень напоминающим вождя мирового пролетариата, и послушав любимый звук сирены, бегите вперед, уничтожая солдат и вертолеты (стрельба наискосок). Запрыгнув на уступ с пушкой, уничтожьте ее. В комнате справа находится шлем, при необходимости вы можете его взять, пройдя через крутящийся шар. Лезьте по лестнице вверх и двигайтесь влево, уничтожая жаб и летающих роботов, пока не доберетесь до очередной лестницы. Двигайтесь вправо, уничтожая прыгающих чудиков, и заберитесь на второй ярус, где ползите по лестнице вверх. Уничтожив пушку, идите на лестницу слева (если пойти вправо, то вернетесь в самое начало уровня, правда, набрав шлемов...) и, прикончив голову на стене, заберитесь на крышу здания. Уничтожайте вертолеты и прите вправо на лестницу. Уничтожьте пушку, немного высунувшись с лестницы, потом дождитесь удобного момента и прикончите еще одну

голову. Нечего здесь пузыри пускать. Ползите вниз по лестнице справа и затем еще ниже, в красное подземелье. Обогнув еще одну лестницу, расправьтесь с головой справа и ползите теперь вверх, где, убив большого робота, двигайтесь на еще более большую лестницу. И вверх.

Здесь опять повтор комбинации «пушка-голова». Разделавшись с обоими врагами, прыгайте влево по исчезающим кубикам (только быстро, пора уже и заканчивать игру): сначала станьте на первый, а потом, когда он исчезнет, — прыгайте на второй (конечно же, перед этим нужно посмотреть, как они работают). Поднявшись вверх по колодцу, вы будете иметь дело с боссами. Да, именно боссами — их двое.

Финальные боссы

Сначала вам досаждает дядька, похожий на дедушку всех комсомольцев. Выглядывая, причем, из темноты и вообще неизвестно откуда. Вам нужно просто бегать вокруг него, уходя от шариков, посылаемых вам в подарок, и стрелять. Важно успеть подпрыгнуть вовремя и послать бумеранг, пока дедушка не исчез. Этот поединок простой, чего не скажешь о следующем.

Хотя достаточно простой и этот. Вам нужно бить суперкомпьютер, непременно целясь в экран — там у него… сердце. При этом лучше всего стоять где-нибудь сбоку от врага, иначе можно быть спаленным его турбинами. При этом не забывайте иногда уходить от огненных капель, что падают периодически сверху, ну и вообще развлекайтесь. Удачи и приятного просмотра концовки игры!

Кстати, вот вам пароль на седьмой уровень: **B67K2258**. С ним у вас все получится.

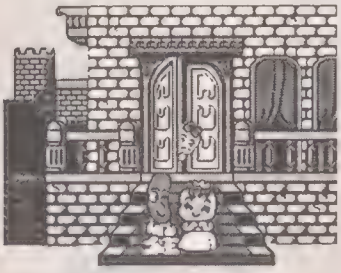
Автор описания Денис НЯНЕНКО

IN THE SALAD KINGDOM

ПРИНЦЕССА ПОМИДОРИНКА В САЛАТНОМ КОРОЛЕВСТВЕ

Hudson soft • Количество игроков 1 • Квест
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Давным-давно, в тридесятом овощном королевстве, все жили мирно и весело. Но, естественно, долго так продолжаться не могло. И вот министр Тыквин предал короля Брокколи (кто не знает — это капуста такая). Этот самый министр похитил принцессу Помидоринку, но этого ему показалось мало, и в нагрузку он спер Турнирную Эмблему. Все это он спрятал у себя в замке, который стоит на вершине горы, и наслал на Салатное королевство жестоких Колхозников, которые тут же принялись терроризировать счастливую овощную общину. Не выдержав всех этих безобразий, а также разлуки с любимой дочерью, несчастный король скончался. Однако перед смертью он нашел бравого молодца — Огурцова, которому пообещал трон и принцессу за то, что последний освободит королевство от негодяя Тыквина. Недолго думая, рыцарь Огурцов отправляется в нелегкий путь.



Управление

Управление в этой необычной игре заключается в выборе действия, которые расписаны по обеим сторонам игрового экрана. Крестиком выбираете действие, кнопка А — подтверждение, кнопка В — отмена.

Непосредственно сами действия:

MOVE — идти. При выборе этого действия внизу появляется меню, где указаны направления, в которых вы можете двигаться.

LOOK — осмотреть окрестности.

CHECK — проверить. Проверять можно местность, различные предметы. Это действие служит для того, чтобы более близко ознакомиться с предметом и выявить его скрытые свойства.

TALK — говорить. По ходу игры вам придется очень много разговаривать со всякими экзотичными личностями.

TAKE — взять предмет.

USE — использовать предмет.

GIVE — поделиться с кем-нибудь своими запасами.

BUY — купить предмет.

HIT — ударить, стукнуть, толкнуть кого-либо или что-либо.

FIGHT — сражение. Бой здесь представляет несколько усложненную игру «Камень, Ножницы, Бумага». Основное отличие в том, что после победы в первой части боя (Камень затупляет

Ножницы, Бумага обворачивает Камень, Ножницы режут Бумагу) вы должны угадать направление, в котором повернется голова оппонента (или наоборот). На экране сражения сверху показан противник (он всегда одинаков) а внизу вы можете лицезреть ваш затылок. Если вы побеждаете в первой части раунда, то портрет противника начинает вертеться и вы должны угадать направление, в которое он повернет голову. Если вы угадали, то выигрываете раунд. Управление в режиме сражения: Ножницы — ←, Камень — ↑ или ↓, Бумага — →.

PRAISE — похвалить.

DUMP — выбросить бесполезный предмет (место в вашей сумке ограничено).

ITEM — просмотр предметов, которые находятся в вашем распоряжении.

PERCY — поговорить с напарником Перси.

Основные персонажи

Sir Cucumber (Рыцарь Огурцов) — Главный герой в игре. Его задача спасти принцессу, жениться на ней и получить трон.

Princess Tomato (Принцесса Помидоринка) — Принцесса Салатного королевства. Является дочерью Короля Брокколи (King Broccoli) и королевы Эндивии III (Queen Endive III). Как и положено всякой уважающей себя принцессе, она была похищена министром Тыквиным (Minster Pumpkin). Особые приметы: выглядит как помидор, во лбу звезда и любит ворчать, как старуха.

Percy (Перси) — Ребенок, которого вы встретите в самом начале игры. Когда вы ему поможете, увяжется за вами и не отстанет до самого конца игры. Совершенно не умеет плавать.

Minister Pumpkin (Министр Тыквин) — Главный злодей в игре. Планирует женить своего сына на принцессе Помидоринке. Имеет большую армию Колхозников. Чемпион по Пальчиковым Боям.

Guard (Стражник) — Охраняет вход в Саладорию. Большой любитель вздремнуть на работе.

Garlic Wanderer (Бродяга Чесноков) — Вы повстречаетесь с ним в Саладории. Очень любит кофе с пончиками.

Miss Peachy (Госпожа Персикова) — Владелец продуктового магазина в Дели (Deli).

Lady Plum (Сливовая Леди)— Владелец кофейни в Саладории, вот только на момент вашего прибывания у нее никогда нет пончиков, зато кофе отличный.

Mister Chestnut (Мистер Каштанчиков) — Владелец магазина электроприборов в Саладории. Немного глуховат, поэтому орет как сирена.

Miss Eggplant (Мисс Баклажан) — Владелец магазина, торгующего соком. Однажды она выигрывала титул Мисс Саладория.

Mister Corn (Мистер Кукурузов) — Седой старичок, которого вы встретите в горах.

Mister Scallion (Мистер Лук) — Стоит перед входом в Кабаре и взимает плату. Так же продает ткани.

Child (Ребенок) — Голодный ребенок, который хнычет в парке, пока его отец спокойно дрыхнет на скамейке.

Soursop Wanderer (Бродяга Анон (яблоко это такое тропическое)) — Был последним министром Салатного королевства. Теперь он — участник движения сопротивления.

Mister Fig (Мистер Фига) — Владелец аптеки в Саладории. Изо всех сил помогает движению сопротивления.

Sergeant Pepper (Сержант Перчиков) — Будет допрашивать вас в тюрьме, а потом оставит на верную смерть в камере с водой. Когда злится — краснеет.

Saladron (Саладрон) — Монстр, обитающий в Петрушечном лесу. Его тело напоминает бутылку, а вместо рук — ножи и вилки.

Lisa (Лиза) — Сестра принцессы Помидоринки. Как ни странно, она — человек.

General Cantaloupe (Генерал Дынкин) — Глава Движения Сопротивления. В последнее время очень мучается головной болью.

Carrot the Hermit (Отшельник Морковкин) — Отшельник, живущий возле Ореховой деревни. Очень любит кальмаров и клеверный сок.

Bananda (Бананда) — Банановый монстр, который живет в пещере рядом с Ореховой деревней. Недавно похитил дочь старейшины. У него есть Дайс-О-Матик.

George (Джорж) — Завсегдатай бара, поддерживает министра Тыквина.

Dan (Дэн) — Завсегдатай бара, поддерживает министра Тыквина.

Radish Ron (Редискин) — Солдат движения сопротивления, который сидит в баре. Выглядит мрачно, поскольку люди не любят редисок.

Old Lady (Старушка) — Жена отшельника Морковкина, живет в Сопвиле.

Eggplant Soldier (Солдат Баклажанов) — Охраняет главный зал в замке министра Тыквина. Говорит, что он второй после министра по боям на пальцах.

Junior Pumpkin (Тыквин-младший) — Сын министра Тыквина. Хочет жениться на принцессе Помидоринке.

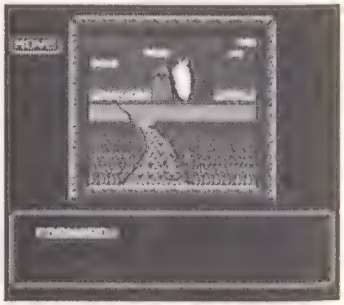
Farmies (Колхозники) — Приспешники-люди министра Тыквина. Вы встретите их в разных местах на протяжении всей игры.

Dice-O-Matics— Гигантские роботы. Управляются из кабины.

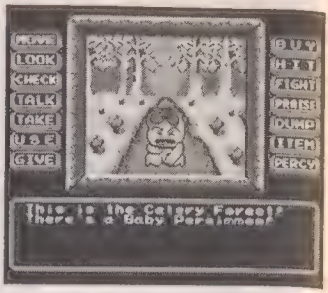
Прохождение

Первый уровень

В начале уровня осмотрите окрестности (LOOK). Вы увидите небольшой красный цветок. Сорвите его (TAKE). Теперь идите вперед (MOVE — FORWARD). Здесь вы увидите хнычущего младенца. Осмотрите ребенка (CHECK). В результате сего осмотра вы обнаружите, что ребенок хочет попить. Ну, так как все, что у вас было, вы выпили перед походом, то, пожелав мальцу удачи отправляемся дальше. Вы вышли на развилку. Осмотрите (CHECK) указатель (SINGPOST), возьмите (TAKE) немного шпината (SPINACH) и идите к озеру (LAKE). Придя на бережок, окиньте взглядом местность (LOOK), и увидите несколько птичек, которые возвращаются к гнезду. Теперь осмотрите (CHECK) это самое гнездо (NEST), и обнаружите в нем золотую монетку. Ограбьте (TAKE) бедных птичек на один золотой (GOLD). Теперь возьмите (TAKE) немного воды (WATER) из озера. Возвращайтесь обратно (GO BACK) на развилку, и с нее, еще раз обратно, к ребенку. Дайте (GIVE) ему воды. После того, как это чудо природы напьется, поговорите (TALK) с ним. Малыш сообщит, что вода было весьма кстати, а также, что его зовут Перси (Percy). Поговорите с ним еще раз, и узнаете, что он только что сбежал от злых прихвостней Министра Тыквина, но его друзья остались там. Теперь посмотрите (LOOK) вокруг и идите обратно на развилку. Здесь двигайтесь по тропинке (MOVE — PATCH). Посмотрите вокруг (LOOK), и увидите вишневых птичек. Теперь проверьте, что у нас нахо-



дится в кустах (BUSH). Вы обнаружите, что в них кто-то сидит. Залезьте под кустик (MOVE — BUSH), и увидите там принца Салата. Как и ребенок, тот изнемогает от жажды. Напоите (GIVE) королевскую особу водой и после этого поговорите (TALK) с принцем. Он расскажет вам, что под решеткой есть проход. Возвращаемся к решетке и лезем в этот проход (MOVE — PASSAGE). Здесь вы увидите четыре несчастных овоща. Как и предыдущих персонажей, напоите их водой. При этом запасы воды у вас закончатся. Когда они обретут способность внятно говорить, поговорите с Канталопом (TALK — CANTALOP). Он даст вам пропуск (PASS). Заполучив желаемое, идите обратно на развилку, а с нее в город (TOWN). Возле ворот вам встретится охранник. Покажите ему свой пропуск (USE — PASS). Посмотрев фотографию на пропуске, охранник заявит, что ваша ..м-м-м лицо на нее не похоже. Поговорите с Перси (PERCY), который скажет, что охранник периодически засыпает, и предложит придти сюда позже. Вернитесь на развилку и еще раз идите в город. На сей раз охранник будет мирно спать. Проходите мимо него, и попадете в город. Первый уровень пройден, не забудьте записать пароль.



Предметы, которые можно получить в первом уровне: Цветок — Flower (Field), Шпинат — Spinach (Spinach Heights), Пропуск — Pass (Melon Patch), Вода — Water (Lake Quench), Золото — Gold (Lake Quench)

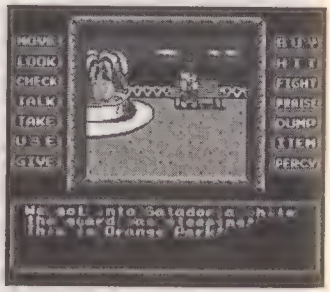
Бесполезные предметы: Flower, Spinach, Water.

Места, которые можно посетить: Поле — Field, Лес — Celery Forest, Поле Шпината — Spinach Heights, Озеро — Lake Quench, Яблочная статуя — Apple Statue, Забор — Fence, Куст — Bush, Дынная тропинка — Melon Patch, Ворота в Саладорию — Entrance to Saladoria.

— Когда вы будете на озере, вы можете подойти к Яблочной статуе и вставить (GIVE) в нее цветок. Если после этого вы выбериете Перси, то он помолится и расскажет вам немного информации о министре Тыквине.

Второй уровень

Пароль RZMSTXV
Или CVGDJJI



Этот уровень вы начинаете в Апельсиновом парке. Посмотрите (LOOK) вокруг, и увидите сидящего на скамейке мистера Чеснокова. Теперь обратите свое внимание на фонтан (CHECK), после чего стукните (HIT) по нему. Возьмите (TAKE) выпавшую из него монетку (COIN). Теперь идите на Главную улицу (MOVE — MAIN ST.). Посмотрите вокруг (LOOK), и обнаружите множество магазинов. Отправляйтесь в Кофейный магазин (COF SHOP). Здесь купите (BUY) кружечку кофе. Возвращайтесь обратно в парк и угостите (GIVE) мистера Чеснокова только что приобретенным напитком. Этот нахал возьмет кофе и тут же потребует еще и пончик к нему. Поговорите (TALK) с ним два раза и вернитесь на Главную улицу. Здесь посмотрите вдаль (CHECK — STRIP). В самом конце улицы вы увидите Кабаре (CABARET), но пока не ходите туда, зайдите лучше в Антикварный магазин (ANT SHOP). Попав в этот магазин, тут же выйдите из него и снова зайдите. После этого два раза поговорите с продавцом, и он даст вам письмо (LETTER), которое нужно передать Мисс Персик. Идите обратно в парк и через него в Дели (DELI). Вас встретит молоденькая продавщица. Передайте (GIVE) письмо, в благодарность за что она угостит вас

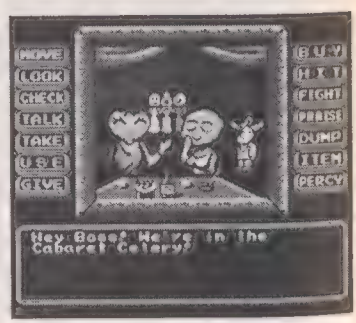
сэндвичем (SANDWICH). Теперь вернитесь в Апельсиновый парк и снова отправляйтесь на Главную улицу. Еще раз зайдите в Антикварный магазин и два раза поговорите с продавцом, после чего последний обменяет ваше золото на монеты. Выходите из магазина и идите в Кабаре (CABARET), проходите мимо швейцара в здание. За вход с вас возьмут одну монету. Внутри три раза поговорите с официантом (WAITER), после чего отправляйтесь в туалет (RESTROOM). Два раза проверьте мусорку (TRASH) и возьмите (TAKE) пончик (DONUT). Теперь возвращайтесь в Апельсиновый парк. Сюрприз! Чесноков ушел, а его место занял какой-то незнакомый тип, рядом с которым находится рыдающий малыш. Накормите малыша сэндвичем (GIVE — SANDWICH). После поговорите с типом, лежащим на скамейке, два раза. Он расскажет вам о движении сопротивления, штаб которого находится в близлежащем лесу. Наговорившись с мятежником, двигайтесь в горы (MOVE — MT. SIDE). В горах вы встретите старика Кукурузова (Mr. CORN), поговорите с ним два раза, и узнаете, что лидер повстанцев мучается от чудовищной головной боли, и помочь ему может лишь аспирин, который продается в ближайшей аптеке. Как вы уже догадались, теперь вам придется искать аптеку. Возвращайтесь в Кабаре и похвалите (PRAISE) мистера Луковкина, стоящего возле входа. Растрогавшись от вашей похвалы, он расскажет вам, что Аптека (PHARMACY) находится прямо за этим зданием. Двигайтесь в Аптеку (MOVE — PHARMACY) и два раза поговорите с владельцем. Эта добрая душа подарит вам немного Аспирина (ASPIRIN). Двигайтесь в парк. В нем вы обнаружите продавщицу цветов. Купите у ее букетик (BUY — FLOWER), после чего поговорите с ней два раза, и узнаете, что в Книжном магазине (BOOKSHOP) происходят встречи членов движения сопротивления. Поговорив, отправляйтесь в Книжный магазин. Войдя, ударьте (HIT) продавца, и он не замедлит удрать. Теперь внимательно осмотрите прилавок (CHECK — COUNTER), и обнаружите ключ (KEY). Возьмите (TAKE) его. Теперь выходите из магазина. Этого сделать не удастся, так как магазин уже окружен прихвостнями Министра. После обыска у вас заберут все бесполезные предметы. На этом второй уровень заканчивается.

Предметы, которые можно получить во втором уровне: Сэндвич — Sandwich (Deli), Ваза — Vase (Ant. Shop), Монетка — Coin (Orange Park, Ant. Shop, Bookshop), Клевер — Clover (Mt. Side), Кофе — Coffee (Coffee Shop), Грейпфрутовый сок — Grape Juice (Juice Shop), Клеверный сок — Clover Juice (Juice Shop), Ключ — Key (Bookshop), Аспирин — Aspirin (Pharmacy), Пончик — Donut (Cabaret), Цветок — Flower (Orange Park), Письмо — Letter (Antique Shop), Ткань — Tissue (Cabaret Celery).

Бесполезные предметы: Vase, Tissue, Clover.

Места, которые можно посетить: Апельсиновый парк — Orange Park, Дэли — Deli, Горы — Mt. Side, Главную улицу — Main Street, Кофейную — Coffee Shop, Антикварный магазин — Ant. Shop, Магазин напитков — Juice Shop, Магазин электроники — Electronics Shop, Книжная лавка — Bookshop, Кабаре — Cabaret Celery, Аптека — Pharmacy, Туалет — Restroom.

— Если вам не хватает монеток, идите в горы (MT. SIDE), осмотритесь вокруг (CHECK), и увидите клевер (CLOVER). Возьмите (TAKE) его и идите в Антикварный магазин и предложите (GIVE) клевер продавцу, который купит его у вас за монетку. Это можно сделать только после того, как вы отнесете его письмо.



— Вазу можно купить в Антикварном магазине.

— Грейпфрутовый и клеверный соки можно купить в Магазине напитков.

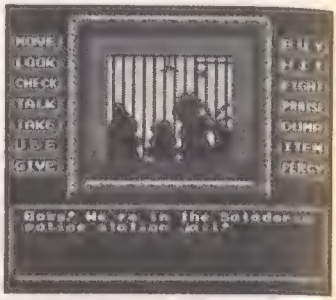
— В Магазине электроники вы не можете ничего купить.

— Когда вы находитесь на главной улице, вы можете увидите идущую ягодку. Когда она пройдет, проверьте (CHECK) улицу (STREET), и увидите монетку. Вы можете взять ее, пополнив ваш бюджет.

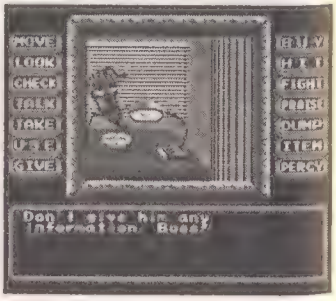
— Вы можете взять ткань в Кабаре, для чего, зайдя в него, просто осмотритесь вокруг (LOOK).

Третий уровень

Пароль PQZDPVWD7VV
Или HYZ5X35MX3F



Этот уровень вы начинаете в тюрьме. Для начала осмотритесь вокруг (CHECK). Теперь ударьте (HIT) заключенного Картошкина (POTATO). Когда он попросит пощады, поговорите с ним, и он откупится от вас Запиской (FILE). Используйте (USE) Записку. Тут придет охрана и поведет вас в комнату допросов. Здесь вас уже поджидает сержант Перцев (SGT. PAPPER). Поговорите с ним четыре раза, пока он не покраснеет, после чего отдайте (GIVE) ему Записку (FILE). Итак, смертный приговор вам подписан, и вас посадили в комнату, постепенно наполняющуюся водой. Осмотрите дверь (CHECK — DOOR), за которой маячит сержант, три раза. Теперь ударьте (HIT) по ней два раза. После этого сержант уйдет. Ударьте по двери еще раз и осмотрите (CHECK) нанесенные ей повреждения. Перси увидит замочную скважину. Используйте (USE) ключ (KEY) и выбирайтесь из комнаты-ловушки. Выйдя, осмотритесь вокруг (LOOK) два раза. Вы увидите, что в камере сидит ваш знакомый Чесноков. Дайте ему пончик (DONUT) и поговорите с ним. Теперь идите вправо (MOVE — RIGHT). Вы окажетесь перед дверью в офис сержанта Перцева. Вернитесь обратно (MOVE — LEFT) к Чеснокову и поговорите с ним дважды. Он даст вам игрушечную гранату (GRENADE). Идите вправо, и еще раз вправо. Вы окажетесь перед дверью в каморку. Зайдите в нее (MOVE — ENTER). Возьмите здесь веревку (ROPE). Выйдите в коридор и вернитесь к двери сержанта Перцева. Войдите в нее (MOVE — ENTER), с первого раза вам это не удастся, однако если вы попытаетесь войти еще раз, то без проблем попадете в офис сержанта. Когда зайдете, припугните Перцева гранатой (USE — GRANADE) и свяжите его веревкой (USE — ROPE). Теперь вернитесь в Каморку и возьмите там Фонарик (LANTERN). Выйдите из Каморки и идите к выходу из тюрьмы (MOVE — EXIT). Выйдя во двор, вы увидите много полицейских. Чтобы сойти за своего, используйте фонарик (USE— LANTERN). Теперь выбирайтесь за пределы тюрьмы (MOVE — GO OUT). Как только вы выберетесь, Перси заявит, что потерял некоторые вещи, приобретенные вами в процессе прохождения уровня. На этой «бодрой» ноте третий уровень и заканчивается.



Предметы, которые можно получить в третьем уровне: Вода — Water (Torture Room), Веревка — Rope (Closet), Записка — File (Prison Cell), Документы — Paper (Closet), Ведро — Bucket (Closet), Ключ — Key (Torture Room), Граната — Grenade (Entrance to the Garlic Wanderer's Cell), Фонарик — Lantern (Closet)

Бесполезные предметы: Water, Paper, Bucket.

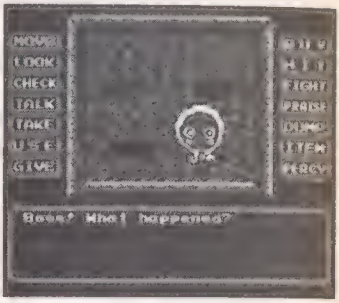
Места, которые можно посетить: Тюремная камера — Prison Cell, Комната пыток — Torture Room, Каморка — Closet,

Комната допросов — Interrogation Room, Офис сержанта Перцева — Sergeant Pepper's Office, Вход в камеру Чеснокова — Entrance to the Garlic Wanderer's Cell, Вход в офис Перцева — Entrance to Sergeant Pepper's Office, Вход в каморку — Entrance to the Closet, Выход — Exit.

— Если вы два раза ударите по сирене (ALARM), которая висит рядом с камерой Чеснокова, то через три шага в любом направлении вас схватит охрана и снова отправит в комнату с водой. В этом случае вам нужно осмотреть пол этой камеры (CHECK — FLOOR), на котором вы обнаружите ключ. После этого действуйте, как было описано выше.

Четвертый уровень

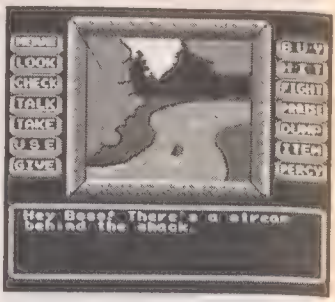
Пароль N7CWD%BCD%B
Или QTM9SY1127J



Вы опять оказались на Шпинатных полях. Идите к озеру и возьмите немного воды (TAKE — WATER). После этого два раза проверьте куст (CHECK — BUSH), растущий возле озера. Под ним вы обнаружите зонтик. Возьмите его (TAKE — UMBRELLA). Теперь идите к забору. Пролезьте в лазейку под ним и напоите водой (GIVE — WATER) единственное оставшееся здесь растение. После этого поговорите с ним два раза. Получив информацию, проверьте два раза третью дыру (CHECK — 3rd HOLE). После этого вы подойдете к ней поближе. Поковыряйтесь в ней зонтиком (USE — UMBRELLA). В результате таких манипуляций из норы вылезет Крот (MOLE). Угостите и его водичкой (GIVE — WATER). Теперь поговорите с животным три раза, и крот подарит вам половинку каких-то важных записок. Получив их, вернитесь к несчастному зеленому овощу и поговорите с ним два раза. Последний расскажет вам, где живет владелец зонтика. Получив эту информацию, отправляйтесь прямо в хижину мистера Луковкина (MOVE — SHACK). Подойдя к ней, вы обнаружите, что территория патрулируется Колхозниками. Идите дальше вперед (MOVE — FOWARD) и выйдите к реке. К сожалению, Перси совершенно не умеет плавать. Так что придется вернуться к хижине. Вернувшись, дайте слово Перси (PERCY). После его вопля мистер Луковкин, пулей выскочит из своей хижины. Поговорите с ним (TALK) и отдайте ему зонтик (GIVE — UMBRELLA). От радости Луковкин подарит Перси средство для переправления через реку. Идите к реке и перебирайтесь через нее. На другом берегу вас поджидает Колхозник. Выберите пункт FIGHT. Теперь вам придется сразиться в дуэли на пальцах. В сражении нажимайте поочередно ➔ и ➓. Победив противника, вы окажетесь в лесу, который представляет собой довольно сложный лабиринт. Чтобы пройти его, следуйте следующим инструкциям.

Вначале идите два раза вперед, затем поверните направо и двигайтесь вперед шесть раз. Теперь поверните налево и идите вперед одиннадцать раз. Поверните налево еще раз и идите вперед семь раз. Здесь вы найдете консервную банку. Взяв ее, поверните налево два раза и двигайтесь вперед семь раз. Поверните направо и пройдите вперед пять раз. Еще раз поверните направо и идите вперед три раза. Поверните направо и пройдите вперед два раза. Опять сверните направо и один раз пройдите вперед. Возьмите лопату, лежащую перед вами, и поверните налево. Пройдите один раз вперед и снова поверните налево. Теперь пройдите вперед два раза и еще раз поверните налево. Пройдите вперед три раза и поверните направо. Пройдите вперед два раза. Наконец, поверните налево и пройдите вперед три раза. Все, лабиринт пройден! Вы выйдете на полянку, на которой стоит страшное

дерево. Швырните в него банкой (USE — TIN), найденной в лесу. Разбудив, таким образом, монстра, живущего в дереве, вы встретитесь с ним лицом к лицу. Выберите пункт FIGHT. В драке с чудовищем всегда нажимайте влево.



Победив монстра, заходите в его берлогу. Осмотрите окрестности дважды (CHECK — VICINITY). Теперь шесть раз используйте лопату (USE — SHOVEL). В результате раскопок вы обнаружите Медаль (MEDAL). Осмотрите ее (CHECK) и возьмите (TAKE). Теперь выбирайтесь наружу. Здесь вас поджидает Луковкин. {поговорить с ним}Он похвалит вас за освобождение окрестностей от монстра и возьмет с собой на базу движения сопротивления. Продираясь через кусты, Перси потеряет некоторые предметы.

Предметы, которые можно получить в четвертом уровне: Шпинат — Spinach (Spinach Heights), Вода — Water (Lake Quench), Зонтик — Umbrella (Lake Quench), Левая часть инструкций — Left Instructions (the Mole Hole), средство для переправки через реку — Water Wings (Mister Leek's Shack), Листья — Leaves (the Entrance to Saladron's Lair), Мусор — Waste (the Entrance to Saladron's Lair), Компас — Compass (the Parsley Forest), Лопата — Shovel (the Parsley Forest), Консервная банка — Tin Can (the Parsley Forest), Золото — Gold (the Parsley Forest), Медаль — Medal (Saladron's Lair), Грейпфрутовый сок — Grape Juice (the Entrance to Saladron's Lair)

Бесполезные предметы: Spinach, Leaves, Waste, Water.

Места, которые можно посетить: Шпинатные поля — Spinach Heights, Озеро — Lake Quench, Яблочная статуя — Apple Statue, Забор — Fence, Тропинка — Melon Patch, Нора крота — Mole Hole, Река — River, Колхозник — Farmie, Хижина мистера Луковкина — Mister Leek's Shack, Петрушечный лес — Parsley Forest, Вход в берлогу Саладрона — Entrance to Saladron's Lair, Берлога Саладрона — Saladron's Lair.

— Если в самом начале уровня вы осмотрите (LOOK) Шпинатные поля, то сможете взять (TAKE) немного Шпината (SPINACH).

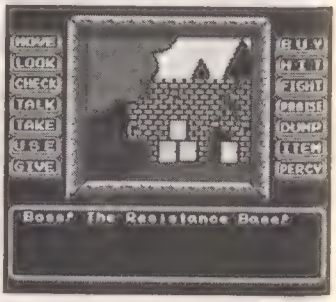
— Если вы подойдете к Яблочной статуе (она находится за озером) и выберите Перси (PERCY), то узнаете слабое место Саладронского монстра.

— В лесу есть пять сумок, три из которых содержат золото.

— Чтобы взять первую, доберитесь до входа в лес, затем пройдите вперед дважды. Поверните направо и пройдите вперед еще два раза. Сверните направо и один раз пройдите вперед. Теперь вы можете взять золото (TAKE — GOLD).

— Чтобы получить вторую, начните от входа в берлогу Саладора (конец леса). Двигайтесь вперед один раз, поверните налево и еще один раз вперед. Возьмите золото.

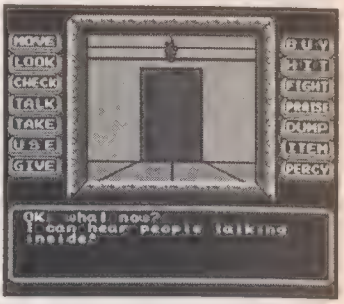
— Чтобы получить третий кусок золота, снова начните от страшного дерева. Пройдите вперед три раза, поверните направо и пройдите вперед еще три раза. Поверните налево и пройдите вперед три раза. Еще раз поверните налево и один раз вперед. И вот вы у третьего куска золота.



Пятый уровень

Пароль PPZKQTVWXTXH-YR
Или 8VWZWZZ2383NYBW

Итак, вы находитесь у Базы Сопротивления. Идите вперед, и окажетесь в коридоре. Здесь нет ничего интересного, так что идем вперед (MOVE — FOWARD). Вы окажетесь пе-



ред дверью. Зайдите в нее, и увидите четырех солдат сопротивления. Покажите им Медаль (USE — MEDAL) и поговорите с ними. После разговора в комнату зайдет Лиза (LISA), сестра принцессы. Отдайте ей Аспирин (ASPIRIN). Теперь выйдите из здания и снова вернитесь в эту же комнату. Поговорите с Лизой. Она скажет, что генерал хочет поговорить с вами. После того как увидите генерала, поговорите с ним, и он даст вам опознавательный знак движения сопротивления. После разговора с генералом идите к входу в Базу (к стене). Возле стены стоят коробки. Дважды проверьте (CHECK) их и Перси увидит в них блестящий объект. Проверьте этот объект (CHECK — OBJECT). Он окажется подвеской (PENDANT). Возьмите подвеску и зайдите в здание. Из коридора идите направо (MOVE — RIGHT), и окажетесь возле двери в комнату Лизы. Зайдите к ней и отдайте ей подвеску (GIVE — PENDANT). После того как Лиза вас поблагодарит, вернитесь в коридор и идите налево (MOVE — LEFT). Вы окажетесь перед дверью в Оружейную комнату. Угостите охранника Грейпфрутовым соком (GIVE — GRAPE J.) и вернитесь в комнату Лизы. Поговорите с ней и вернитесь к оружейной комнате. Теперь зайдите внутрь и осмотритесь (LOOK). Возьмите Ореховые бомбы (TAKE — NUT BOMB). Теперь идите в комнату, где стоят четыре солдата. Посмотрите на них (LOOK) и поговорите с начальником (TALK — CHIEF). Выходите из Базы и отправляйтесь в деревню (VILLAGE). Как всегда в конце уровня, Перси умудрится потерять несколько ненужных вещей.

Предметы, которые можно получить в пятом уровне: Подвеска — Pendant (Entrance to the Resistance Base), Клеверный сок — Clover Juice (the Door to the Arms Room), Ореховая бомба — Nut Bomb (the Arms Room), Пушка — Black Bean (the Arms Room).

Места, которые можно посетить: Вход в Базу движения сопротивления — the Entrance to the Resistance Base, Коридор — the Hall, Дверь в комнату ожидания — the Door to the Meeting Room, Комната ожидания — the Meeting Room, Лиза — Lisa, Генерал — General Cantaloupe, Дверь в комнату Лизы — the Door to Lisa's Room, Комната Лизы — Lisa's Room, Дверь в Оружейную комнату — the Door to the Arms Room, Оружейная комната — the Arms Room.

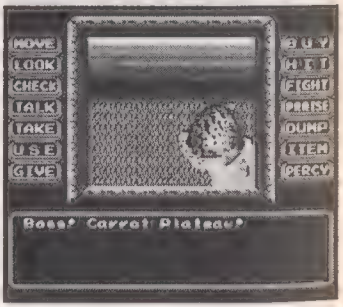
Бесполезные предметы: Black Bean.

— При желании вы можете взять в Оружейной Пушку (Black Bean).

Шестой уровень

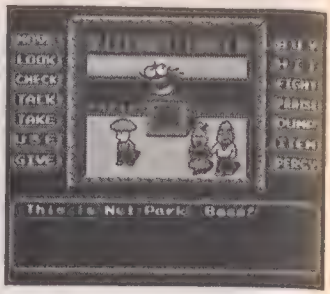
Пароль DVZQMZ12345MYB796

Или 1GF49LLNPQR9KQTW5



Этот уровень вы начинаете на Морковном плато. Пройдите вперед, и окажетесь в деревне. Поговорите со старейшиной деревни (TALK — CHIEF), затем с его женой (WIFE). После этого еще раз поговорите с ними в том же порядке. Осмотрите окрестности (CHECK — VICINITY), и увидите дом (HOUSE) и парк (PARK). Идите в парк и осмотрите газон (CHECK — LAWN). В нем вы найдете монетку (COIN). Теперь осмотритесь вокруг (LOOK). Поговорите с Грибковым (TALK — SHROOM). Он расскажет вам о продовольственном магазине (CONVENIENCE STORE). После этого два раза поговорите с парнем по имени Peaja. Теперь идите в магазин (MOVE — STORE) и купите там немного кальмаров (BUY — SQUID). Вернитесь в парк и идите к отшельнику (MOVE — HERMIT), живущему неподалеку. Угостите его

кальмарами (GIVE — SQUID). Теперь вернитесь в деревню и подойдите к дому Старейшины. Поговорите с ним и идите на Морковное плато, с которого вы начинали этот уровень. С него отправляйтесь в пещеру (MOVE — CAVE). Подойдя к ней, попытайтесь зайти внутрь, однако там слишком темно. Возвращайтесь к старейшине и предоставьте Перси поговорить с ним (PERCY). Старичок даст вам лампу (LAMP). Теперь идите в пещеру, зайдя, пойдите вперед два раза и увидите бананового монстра. Разнесите негодяя Ореховой бомбой (USE — NUT BOMB). Теперь возьмите пять кусочков кожуры (TAKE — SKIN), и под ними обнаружите дочку Старейшины. Поговорите с ней и выходите из пещеры (поверните два раза налево и пройдите два раза вперед). Выйдя из пещеры, идите к дому старейшины. Поговорите с ним, и он даст вам Батарейку (BATTERY). Теперь двигайтесь к отшельнику и напоите его Клеверным соком (GIVE — CLOVER J.). Он поделится с вами Лекарством (MEDICINE). Получив столь необходимый предмет, снова идите в пещеру. Войдя в нее, следуйте следующим инструкциям.



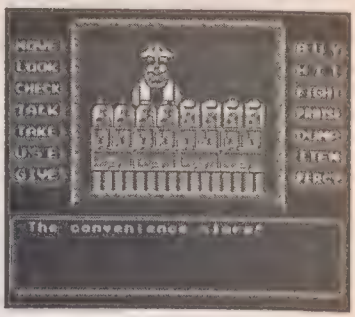
Пройдите вперед два раза, затем поверните налево и пройдите веред еще два раза. Поверните направо и пройдите два раза вперед. Поверните налево и пройдите вперед три раза. Теперь поверните направо и еще раз пройдите вперед три раза. Поверните направо и пройдите два раза вперед. Поверните налево и пройдите вперед три раза. Поверните налево еще раз и пройдите вперед десять раз. Теперь поверните направо и пройдите пять раз вперед. Еще раз поверните направо и сделайте последние пять шагов вперед. Вы окажетесь перед входом. Вставьте в дверь медаль (USE — MEDAL) и войдите внутрь. Попробуйте вставить батарейку (USE — BATTARY), однако у вас ничего не получится. Осмотрите кабину (CHECK — VICINITY), и увидите паз для батарейки. Теперь еще раз вставьте батарейку. После этого дважды ударьте по рычагу (HIT — LEVER). Оказавшись снаружи, пройдите три раза вперед. Вы окажетесь перед несколькими противниками. Подойдите к ним поближе и устройте небольшую драку (FIGHT). В драке чередуйте нажатия ➔ — ←. После победы появится сам министр Тыквин. Сразитесь с ним. В драке (когда голова противника завертится) нажимайте: в первый раз вправо, второй — влево, третий и четвертый — вправо. После победы над министром вы окажетесь возле большого дерева. Осмотрите поочередно окрестности, ствол, ветви, листья и корни (CHECK — VICINITY, TRUNK, BRANCHES, LEAVES, ROOTS). После осмотра корней вы обнаружите волшебную траву. Возьмите ее (TAKE — GRASS) и осмотрите землю (CHECK — GROUND). На земле вы увидите вторую половинку инструкций. Возьмите ее и посмотрите инструкции (CHECK — INSTR.). Они рассказывают о том, как правильно пользоваться волшебной травой. Дважды используйте траву (USE — GRASS). Теперь вы превратились в Колхозников. На этом уровень заканчивается.

Предметы, которые можно получить в шестом уровне: Лампа — Lamp (the House), Морковка — Carrot (Carrot Plateau), Кальмар — Squid (the Convenience Store), Словарь — Wordbook (the Convenience Store), Банановая кожура — Skin (Bananda's Cave), Батарейка — Battery (the House), Лекарство — Medicine (Carrot the Hermit's Home), Монетка — Coin (the Park, the Convenience Store), Арахис — Peanuts (the Convenience Store), Метла — Broom (the Convenience Store).

Бесполезные предметы: Carrot, Wordbook, Broom, Peanuts, Skin.

Места, которые можно посетить: Морковное плато — Carrot Plateau, Ореховая деревня — Peanut Village, Парк — the Park, Дом Старейшины — the House, Магазин — the Convenience Store, Дом отшельника — Carrot the Hermit's Home, Вход в пещеру Бананового монстра — the Entrance to Bananda's Cave, Пещера — Bananda's Cave, Выход из пещеры — the Exit in Bananda's Cave, Банановый монстр — Bananda, Остатки монстра — Bananda's Remains, Дочь старейшины — Nutty,

вход в кабину — the Dice-O-Matic Entrance, кабина — the Cockpit, Поле — the Outdoors, Большое дерево — the Big Tree.



— Если вы два раза осмотрите (CHECK) Морковное плато, то сможете взять (TAKE) морковку (CARROT). Если после этого вы принесете ее в магазин и отдадите продавцу, то он даст вам монетку. Это можно делать неограниченное количество раз.

— Если вы купите в магазине словарь (WORDBOOK), то сможете перевести надпись на статуе (для этого нужно нажать пункт USE).

— В магазине вы можете купить Арахис (PEANUTS).

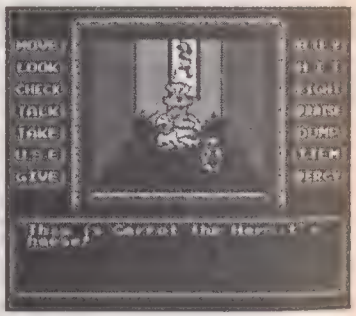
— В пещере есть пять мест, в которых лежит золото.

— Чтобы взять первый кусочек золота, начните двигаться от входа в пещеру. Два раза пройдите вперед, поверните налево и пройдите вперед еще два раза. Поверните направо и два раза пройдите вперед. Теперь поверните налево и пройдите вперед пять раз. Поверните налево и трижды пройдите вперед. Возьмите первый кусочек золота.

— Чтобы взять второй кусочек, дважды поверните направо от того места, где вы взяли первый кусочек, и пройдите вперед три раза. Потом поверните направо и пройдите еще три раза вперед. Поверните налево и пройдите вперед три раза. Еще раз поверните налево и, пройдя два шага вперед, возьмите сумку с золотом.

— Для получения третьего кусочка поверните налево и пройдите два раза вперед. Поверните направо и дважды пройдите вперед. Сверните налево и еще дважды пройдите вперед. Возьмите третью сумку с золотом.

— Поверните два раза направо и пройдите два раза вперед. Поверните налево и дважды пройдите вперед. Сверните налево и три раза пройдите вперед и возьмите четвертый кусочек золота.



— Теперь поверните два раза вправо и три раза пройдите вперед. Поверните налево и пройдите вперед пять раз. Еще раз поверните налево и три раза пройдите вперед. Теперь сверните направо и два раза пройдите вперед. Поверните налево, пройдите три раза вперед, снова поверните налево и дважды пройдите вперед. Поверните направо и пройдите вперед четыре раза. Еще раз поверните направо и еще раз пройдите четыре раза вперед. Поверните налево и пройдите вперед семь раз. Еще раз поверните налево, пойдите один раз вперед и возьмите золото.

Седьмой уровень

Пароль: HF4JBKLMNP9JTSCNV
Или TPXZY11234MX76R29

Этот уровень вы начинаете в небольшой деревеньке — Sopville. Сейчас вы находитесь на главной улице. Осмотрите окрестности (CHECK — VICINITY), и увидите троих личностей, прячущихся в тени. Поговорите с Кабачковым (TALK — SQUASH). Теперь покажите ему знак сопротивления (USE — CREST). После этого снова поговорите с ним. После разговора проверьте здание справа (CHECK — RT. SHOP), и увидите, что это бар (BAR). Зайдите в него и приглядитесь к посетителям (CHECK — CUSTOMER). Теперь поговорите с каждым по очереди, и после разговора с Роном (RON), покажите ему Знак (USE — CREST). Выходите из бара и идите на Гороховую

улицу (MOVE — STREET). Посмотрите на двоих, стоящих на углу (CHECK — WANDERER). Поговорите правым парнем (TALK — D.R.) и покажите ему Знак сопротивления (USE — CREST). После этого еще раз поговорите с ним. Теперь идите к домику старушки (MOVE — HOUSE). Дайте несчастной лекарство (GIVE — MEDICINE). Теперь осмотрите пол (CHECK — GROUND). Перси обнаружит золотую монетку. Возьмите ее и вернитесь на Гороховую улицу. Поговорите с левым парнем (TALK — E.P.) и отдайте ему все золото, что у вас есть (GIVE — GOLD). После этого еще раз поговорите с ним и возвращайтесь в бар. Поговорите с каждым по порядку, а с Дэном (DAN) и Роном (RON) по три раза. Теперь выйдите из бара и снова зайдите в него. Используйте Знак и еще дважды поговорите с Роном, который даст вам ключ. После этого вернитесь в домик старушки и поговорите с ней. Она расскажет вам о тоннеле под замком. Выходите на Гороховую улицу и идите в тоннель (PASSAGE). Зайдя в него, вы обнаружите, что в нем совершенно темно. Будем пробираться на ощупь. Двигайтесь один раз вперед, затем сверните направо, потом сверните налево и еще один раз вперед. Хоть вы и не видите, но стоите перед стеной. Воспользуйтесь лопатой (USE — SHOVEL), чтобы прокопать проход. Когда увидите дверь, заходите в нее. На этом уровень заканчивается.

Предметы, которые можно получить в седьмом уровне: Ключ — Key (the Bar), Золотая монетка — Gold (the Old Lady's House), Монетка — Coin (Main Street), Хлеб — Bread (the General Store), Сок — Juice (the General Store), Носки — Socks (the General Store), Шампунь — Shampoo (the General Store), Специи — Spices (the General Store), Лопата — Shovel (Pea Street).

Бесполезные предметы: Juice, Socks, Shampoo, Spices, Bread.

Места, которые можно посетить: Главная улица — Main Street, Гороховая улица — Pea Street, Бар — the Bar, Главный магазин — the General Store, Домик старушки — the Old Lady's House, Вход в тоннель — the Entrance of the Passage to the Castle, Тоннель под замком — the Passage to the Castle, Стена — the Wall.

— Если вы осмотрите здание слева от бара (CHECK — LT. SHOP), то обнаружите, что это Главный магазин. В нем вы сможете купить много всякой ненужной всячины.

— Если вы купите в магазине хлеб и сок и отдадите их, соответственно, YAM'у и ASPARAGUS'у (они прячутся в тени на главной улице), то узнаете от них некоторую информацию о министре.

— На главной улице может появиться уже знакомая вам ягодка, если после нее осмотреть улицу, то обнаружите монетку.

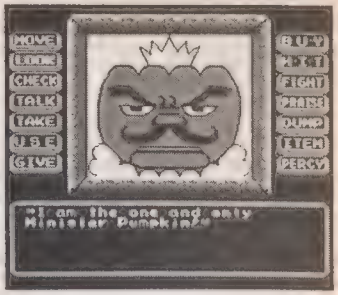
Восьмой уровень

Пароль: NT1XQYZ1234MX76R2M

Или T77-B%CCDFG1SKJ5XX

Этот уровень вы начинаете в кладовке. Осмотрите комнату (LOOK), а затем приглядитесь к ней по внимательнее (CHECK). Теперь еще раз посмотрите (LOOK) вокруг, и увидите Цепь (CHAIN). Возьмите ее, Сосновую смолу (PINE TAR) и Масло (OIL POT). Выходите из комнаты, и окажетесь в коридоре. Зайдите в ближайшую правую дверь (MOVE — NEAR RT.). Попытайтесь в нее зайти, однако вы обнаружите, что дверь заперта. Двигайтесь обратно в коридор, при этом Перси услышит, как кто-то открывает дверь. Это окажется одна из фрейлин принцессы. Поговорите с ней, и узнаете, что в данный момент принцесса принимает ванну. Вернитесь в коридор и пройдите к дальней левой двери (MOVE — FAR LT.). Войдя в нее, вы обнаружите, что это — королевская ванная и в ней кто-то принимает душ. Постучите в душевую (HIT) и из душа выглянет Апельсинов, который поведает, что принцесса

пошла в сад на прогулку. Получив эту информацию, возвращайтесь в коридор и идите в дальнюю правую комнату (MOVE — FAR RT.). Она будет закрыта, так что воспользуйтесь ключом (USE — KEY). Вы окажетесь в темной пыльной комнате. Осмотритесь вокруг (LOOK) и проверьте окрестности (CHECK — VICINITY). После этого вы увидите стол. Осмотрите и его (CHECK — DESK). На столе вы обнаружите письмо, почитайте его (CHECK — LETTER). В письме рассказывается о планах женитьбы сына министра на принцессе. Почитав, вернитесь в коридор и пройдите вперед (MOVE — FORWARD).

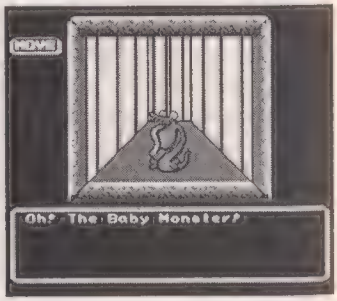


Оказавшись во втором коридоре, сверните налево (MOVE — TURN LT.). Вы увидите маленький садик, осмотрев который (LOOK) вы увидите пруд, когда вы попытаетесь поближе его рассмотреть (CHECK — POND), Перси свалится в воду! Спасите несчастного, бросив ему крылья (USE — WINGS).

Выбравшись Перси поблагодарит вас, и подарит кусок плитки, которую он отодрал в пруду. Возьмите из пруда немного воды. Вернитесь во второй коридор и идите направо (MOVE — TURN RT.). Перси заметит тень охранника. Бросьте кусок плитки, чтобы отвлечь охранника (USE — ORNAMENT), затем вылейте на пол масло (USE — OIL POT). Когда несчастный охранник поскользнется и ударится головой, свяжите беднягу цепью (USE — CHAIN). После этого вы автоматически окажетесь в подвале.

Проверьте коридор (CHECK — HALLWAY) и внимательно присмотритесь к двери (LOOK). Вы увидите связку ключей. Возьмите их (TAKE — KEYS) и тут же используйте их (USE — KEYS). Теперь заходите в камеру, и увидите много заключенных. Покажите им знак движения сопротивления и осмотрите камеру (LOOK) два раза. В углу вы обнаружите бочку. Посмотрите, что в ней (CHECK — BARREL). Внутри окажется Белый лорд. Напоите его водой (USE — WATER) и поговорите с ним. Теперь покажите Лорду Знак сопротивления и еще раз поговорите с ним. После разговора вы вернетесь обратно в камеру. Внимательно осмотрите заключенного Салатова (CHECK — LETTUCE), и найдете в нем гусеницу. Возьмите ее (TAKE — CARTEP.) и вернитесь во второй коридор.

Пройдите в ближнюю левую дверь (MOVE — NEAR LT.). В комнате вы обнаружите спящую помидорину, осмотрите комнату и зайдите в правую дверь (MOVE — RT. DOOR). Вы окажетесь в комнате принцессы. Осмотрите комнату и выйдите через выход (MOVE — EXIT). Эта дверь открывается только в одном направлении. Оказавшись в коридоре, еще раз зайдите в эту же дверь (ближнюю левую). Спящая помидорина уже куда-то делась. Пройдите в дверь справа и еще раз зайдите в правую дверь. Вы окажетесь в примерочной. Стукните два раза по табуретке (HIT — STOOL). Из нее выпадет дневник принцессы. Ознакомьтесь с ним (CHECK — DIARY) и выходите через выход (MOVE — EXIT). Этот выход тоже работает только в одну сторону. Опять зайдите в левую ближайшую дверь (MOVE — NEAR LT.) и еще раз сверните в ней направо. Вы увидите сидящую на кровати старушку. Поговорите с ней и покажите Знак (USE — CREST). Теперь поговорите с ней три раза и отойдите в сторонку. Издалека еще раз поговорите со старушкой, а затем дайте ей немного волшебной травы (GIVE — GRASS). После того как старушенция пожует травку, она превратится в принцессу Помидоринку! Дважды поговорите с ней и возвращайтесь в коридор.



В коридоре двигайтесь вперед (MOVE — FOWARD), и окажетесь в главном зале. Возле двери стоит охранник. Выберите пункт FIGHT, чтобы подойти к нему поближе, и еще раз нажмите FIGHT, чтобы начать сражение. Чтобы выиграть, после того как голова противника закружится, нажимайте вверх. После победы заходите в Тронный зал. Осмотрите (CHECK) дверь (DOOR) и заходите в нее. Вы окажетесь в спальне министра. Осмотритесь вокруг (LOOK) и проверьте книжную полку (CHECK — SHELF). Возьмите с полки пару книг (TAKE — BOOKS) и почитайте их (CHECK — BOOKS). Теперь обратите внимание на кровать (CHECK — BED). Под ней вы обнаружите лестницу, ведущую в подвал. Осмотрите лестницу (CHECK — STAIRS). Во время этого занятия кто-то, подошедший сзади, столкнет вас вниз.

Вы окажетесь в совсем темном подвале. Пройдите вперед, и вы окажетесь в лабиринте, но в нем, по крайней мере, светло. Чтобы выбраться из подвала, пройдите один раз вперед, затем поверните направо и пройдите вперед два раза. Теперь еще раз поверните направо, пройдите вперед шесть раз и еще раз сверните вправо. Пройдите вперед восемь раз, снова сверните направо, пройдите шесть раз вперед и поверните налево. Пройдите вперед пять раз, встретите маленького монстрика. Посмотрев на него, поверните два раза направо и пройдите восемь раз вперед. Еще разок сверните направо, пройдите три раза вперед и сверните налево. Пройдя два раза вперед, вы увидите небольшое отверстие в полу. Теперь сверните вправо и, пройдя шесть раз вперед, обнаружите второе отверстие, которое сообщит вам, что вы на правильном пути.

Поверните направо и пройдите вперед восемь раз. Еще раз поверните вправо и пройдите три раза вперед. Вы увидите третье отверстие, которое сообщит, что нужно найти Папу-Монстра.

Отправляемся на поиски монстра. От третьего отверстия поверните налево, пройдите шесть раз вперед, еще раз сверните влево, пройдите вперед семь раз, повстречаетесь с Папой-Монстром. Сразитесь с ним (FIGHT). В драке он всегда смотрит в левую сторону.

Победив монстра, вы снова окажетесь в спальне министра Тыквина. Посмотрите (LOOK) на него, чтобы подойти поближе, и сразитесь с ним.

Для победы используйте следующую тактику: Бумага (→), Бумага, Камень (↑ или ↓), Ножницы (←), Камень, Ножницы, Ножницы, Бумага. Если вы не победили, то после последней Бумаги начните комбинацию сначала.

После победы вы должны поговорить с министром Тыквиным. Он расскажет, что отдал Эмблему своему сыну. Теперь идите в комнату принцессы (MOVE — GO BACK, GO BACK, GO BACK, NEAR LT.). Зайдите в комнату принцессы и поговорите с ней два раза. Она предложит вам сбежать через сад. Выходите из комнаты (MOVE — EXIT) и идите в сад (MOVE — TURN LT). Из сада двигайтесь на выход (MOVE — EXIT).

Предметы, которые можно получить в восьмом уровне: Масло — Oil Pot (the Storage Room), Сосновая смола — Pine Tar (the Storage Room), Цепь — Chain (the Storage Room), Зеркало — Mirror (the Storage Room), Письмо — Letter (the Dark Room), Золото — Gold (the Dark Room), Вода — Water (the Garden), Плитка — Ornament (the Garden), Ключи — Keys (the Cell Door), Гусеница — Caterpillar (the Cell), Одежда — Clothes (the Throne Room), Чай — Tea (Minister Pumpkin's Bedroom), Книги — Books (Minister Pumpkin's Bedroom).

Бесполезные предметы: Mirror, Clothes, Tea, Books.

Места, которые можно посетить: Кладовая — the Storage Room, Первый коридор — the First Hall, Странная дверь — the Mystery Door, Закрытая дверь — the Locked Door, Дверь в комнату прислуги — the Maid's Door, Фрейлина принцессы — the Princess' Chamber Maid, Дверь в Темную комнату — the Door to the Dark Room, Темная комната — the Dark Room, Дверь в ванную комнату — the

Bathroom Door, Ванная комната — the Bathroom, Апельсинов — Orange, Второй коридор — the Second Hall, Пруд — the Pond, Охранник — the Hall Guard, Дверь в тюремную камеру — the Cell Door, Тюремная камера — the Cell, Бочка Лорда Беленького — Lord White Leaf, Комната фрейлин — the Maid's Room, Комната принцессы Помидоринки — Princess Tomato's Room, Примерочная — the Dressing Room, Первый выход — the First Exit, Второй выход — the Second Exit, Главный зал — the Main Hall, Солдат Баклажанов — the Eggplant Soldier, Тронный зал — the Throne Room, Спальня министра Тыквина — Minister Pumpkin's Bedroom, Темнота — the Darkness, Подвал-лабиринт — the Basement Maze, Мама-Монстр — the Moma Monster, Монстрик — the Baby Monster, Папа-Монстр — the Papa Monster, Первое отверстие — the First Hole, Второе отверстие — the Second Hole, Третье отверстие — the Third Hole.

— Вы можете взять Зеркало (MIRROR) в Кладовой, если возьмете Сосновую смолу (PINE TAR), а затем осмотрите (LOOK) кладовку.

— Кусочек золота вы можете получить в Темной комнате (DARK ROOM), если осмотрите третий ящик стола (CHECK — DRAWER 3).

— После того как вы используете Цепь (CHAIN), связав охранника, вы можете взять еще одну в Кладовке.

— В Тронном зале (THRONE ROOM) вы можете взять одежду (CLOTHES).

— На столе в комнате министра Тыквина стоит чашка чая, которую вы можете взять.

— В подземном лабиринте, если собьетесь с описанной дороги, можете повстречать Маму-Монстра, с которой придется сражаться. В драке она всегда смотрит налево.

Девятый уровень

Пароль: T7FS%%BCDFGHSKJ5NK9

Или JVNCXZY23456Y87S%G3

Этот уровень вы начинаете в Апельсиновом парке, где идет торжество по поводу вашей победы над злобным министром. Поговорите (TALK) с генералом (GENERAL) и Лизой (LISA). После того как они поблагодарят вас, появится сын Тыквина, который постарается похитить принцессу. Однако бравый боец сопротивления, который лежал на скамейке, когда вы были в парке в первый раз, лихо отобьет у него принцессу. Проблема в том, что Эмблема все еще находится у Тыквина-младшего. Так что вам придется с ним сразиться. В драке нажимайте все время ↑ и через некоторое время выиграете. Выигрыш выигрышем, но эмблему-то он так и не отдал. Придется действовать коварнее. Помните, на что у Тыквина аллергия? Правильно, на гусениц! Ну, а у вас как раз одна и завалялась, самое время ей и воспользоваться (USE — CATEPIL(LAR)). В большой панике неудавшийся король убежит, выронив Эмблему, дающую вам право править мирным ныне Салатным королевством.

Вещи, которые вы можете взять в девятом уровне: Нет.

Места, которые можно посетить: Апельсиновый парк — Orange Park, Тыквин-младший — Junior Pumpkin.

— Сражаться с сыном министра вы можете любое количество раз.

Заключение

Вот и закончились похождения храброго рыцаря Огурцова. Закончились, как и положено в красивых сказках, женитьбой на свежеспасенной принцессе. Молодожены усыновили Перси, быстро навели порядок в королевстве и, скучая, ждут очередного злодея…

Автор описания Павел ЧЕРЕЙ

PRISONERS OF WAR (GET AWAY)

ЗАЛОЖНИКИ ВОЙНЫ

SNK • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

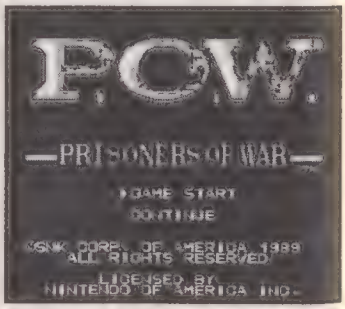
Один из немногих качественно сделанных боевиков для Денди, из-за которого мы все в молодости немного сходили с ума. Прекрасная графика, множество уровней и интересная сюжетная линия — эти три составляющие являются основными характеристиками игры. Основными, но не единственными. Еще есть прекрасные поединки, множество врагов разной масти и куча всякого оружия, при помощи которого вам нужно разделаться с целой армией врагов. Сюжетная линия проста, но не затрепана. Вы — военнопленный, который находит способ сбежать из лагеря, взорвав стену своей камеры непонятно откуда взявшейся взрывчаткой (мама, наверное, в посылке передала). Но со взрывом камеры испытание только начинается: вам предстоит размазать по стенам не одну сотню врагов прежде, чем выбраться из заключения.

Меню и загрузка

Увидев на главной заставке два пункта, не обольщайтесь сильно. По сути, это одно и то же, только вот второй позволяет вам продолжить уже начатую игру (без пароля, только в том случае, если вы не выключали приставку!). Первый же пункт прямиком отправляет в игру. Разберемся с игровым экраном.

Все параметры игры располагаются в нижней части экрана. Слева вверху находятся: ваша шкала жизни (красные эллипсы), а также очки, которые вы набрали за игру, и те, которые можно набрать. В центра экрана статистики располагается значок количества жизней (две в самом начале, то есть та, что у вас есть, плюс еще две), а также оружие, которое вы будете брать в игре. Обо всем оружии далее будет сказано подробно.

Управление



Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка Select — выбор режима игры
Кнопка A — удар ногой
Кнопка B — удар рукой
Кнопки A+B — удар ногой в прыжке
Кнопки НАЗАД + B — удар рукой назад
Кнопки D-pad — передвижение

Враги

Врагов в игре достаточная куча, я дам их основные характеристики и некоторые методы уничтожения.

1. Охранники в зеленой форме встречаются на протяжении всей игры, причем довольно часто они умнеют или, наоборот, тупеют. К примеру, сначала их достаточно пнуть раз ногой или два раза рукой. Потом же иногда встречаются такие, которые сами не подпустят вас на расстояние удара ногой либо просто будут посильнее. Иногда эти враги как бы не замечают вас: просто идут мимо, не стараясь к вам докопаться. Кстати, в игре существуют еще две прямых разновидности этих врагов: прыгающие зеленые охранники, их можно встретить только в одном уровне, да и то всего в паре мест, и охранники в коричневой форме, также встреченные только в этом уровне и в одном месте.

2. Охранники с ножами — почти то же самое, но с ножом в руке. Им они стараются вас подрезать, но от них вы можете и приобрести ножик. Ударив такого врага, вы увидите (если удар был не кастетом), что при падении нож он обронил. Успев на место падения оружия прежде, чем враг (ножик может быть поднят им), вы приобретете холодное оружие. Чтобы убить такого врага, потребуется два удара ногой либо один — кастетом.

3. Негры с ножами также встречаются очень часто и являются прямо-таки напастью: они очень сильны (три удара ногой или кастетом выдерживает каждый, а некоторые и того больше), а также довольно разумны — стараются нападать сразу с разных сторон, чего другие враги никогда не делают. Иногда, правда, они используют не игровую тактику — швырнут нож, и убегать. Таких можно вырубить с одного удара.

4. Автоматчики (в зеленой форме) — весьма полезные враги, ведь у них можно взять винтовку и пострелять из нее по их же сослуживцам. Нужно ударить такого врага (не того, чья задача всего лишь в том, чтобы сделать залп и смыться, а того, который целенаправленно на вас прет), и когда он первый раз упадет, подобрать его оружие, а потом добить прикладом. Часто они встречаются в группах, но такая группа означает всего лишь, что оружия у них взять не получится.

5. Негры с гранатами вообще не игровые враги. Вся их задача состоит в том, чтобы выйти на поле и швырнуть гранату. Причем попадет она в вас или нет, негра мало волнует. Такого врага достаточно ударить всего лишь раз.

6. Синие Береты очень сильные враги. Часто они нападают по трое, что обеспечивает им мощность и внезапность атаки. Но их отличие от негров с ножами (у этих также ножи) как раз и состоит в том, что они чересчур дисциплинированы — нападают сразу с одного фланга все вместе. Их в таком случае нужно просто не выпускать из объятий и потом всего-то добить. Вот только бить их придется довольно долго — каждый Синий Берет терпит около пяти ударов.

7. Мотоциклисты встречаются редко, но тем не менее довольно опасны, так как правильно научились использовать фактор внезапности. Сбить такого врага с мотоцикла можно одним ударом, но тогда придется тикать от его мотоцикла, который, взорвавшись, может отнять у вас жизнь.

8. Коричневые солдаты с третьего уровня встречаются очень часто. Это разновидность Синих Беретов, но эти могут еще и бросать ножи. Иногда они также встречаются в воде, где довольно быстро бегают и, что самое главное, высоко прыгают.

9. Водолазы встречаются только в воде, но и там с ними очень просто разделаться, так как каждого такого врага можно убить с одного удара. Вам нужно всего лишь стоять на одном месте, и ждать, пока водолаз покажется справа или слева от вас.

10. Заключенные — своего рода аналог негров с ножами, но гораздо более слабые. Иногда метают ножи. Убить такого врага можно с двух ударов ногой. Во время поединка с пятым боссом встречаются и другие — с гранатой в руке, которую нужно у него отобрать.

11. Огнеметчики встречаются только в одном уровне, но и там их задача чисто прикладная. Убить их нельзя, зато долго придется мучиться, чтобы обойти огни, которые они метают в вас.

12. Каратели встречаются в качестве обычных врагов только в четвертом уровне, но тем не менее они там не боссы, хотя бить их приходится точно так же, как и раньше, во втором уровне в качестве босса. Всего такому врагу достаточно около четырех ударов.

13. Десантники в белых комбинезонах встречаются в качестве врагов только во время поединка с пятым боссом — БМП. Они — своего рода аналоги Синих Беретов, но гораздо более слабые и тупые — нужно-то всего пару раз пнуть такого врага, чтобы он отбросил копыта.

Предметы

Буква A — бронежилет. Взяв его, вы можете быть уверены, что от вашего тела отскочит и пуля и нож. Но не отскочит удар врага или граната и тому подобные вещи. Бронежилет держится у вас, пока вы не погибнете.

Буква L — жизненная энергия, заполняет сразу всю шкалу.

Буква G — означает, что в данный момент вы пользуетесь автоматической винтовкой, и, что самое важное, у вас есть к ней патроны. Иногда можно взять и отдельно от винтовки.

Нож берется у зеленых охранников, после чего его можно метнуть в кого-нибудь. Он не убьет врага сразу, но сделает его на один раунд поединка слабее. После броска нож исчезает.

Кастет — очень полезное оружие, так как он приравнивает и даже делает больше, чем удар ногой, ваш удар рукой. При помощи него очень удобно расправляться с многочисленными врагами, только вот на некоторых он не действует (Синие Береты убиваются при помощи кастета так же, как и ногой).

Автоматическая винтовка M-16 — очень сильное оружие. К ней даются десять патронов, то есть вы можете десять раз выстрелить из него, причем каждый выстрел — это целая очередь, которой можно подкосить взвод, идущий по одной линии. Кроме того, вместо удара рукой вы приобретает удар прикладом, довольно сильный, хотя и неудобный (слишком короток).

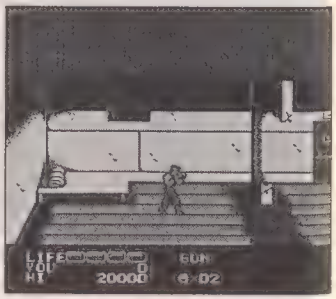
Гранаты можно брать только в одном месте — во время поединка с БМП, когда при помощи их вы будете уничтожать босса.

Кроме того, каждые тридцать тысяч очков, которые вы набираете, прибавляют вам дополнительную жизнь. Я набрал более ста восьмидесяти тысяч, и у меня получилось шесть дополнительных попыток.

Прохождение

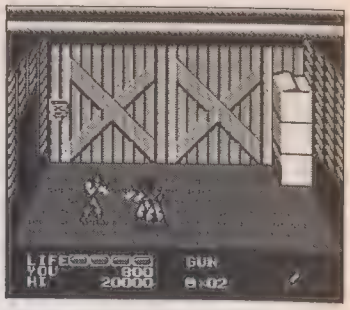
Уровень 1: Начало побега

Не случайно у этой игры есть второе название, под которым мы ее чаще всего и встречали. Герой ее действительно совершает побег из лагеря военнопленных, начав с того, что взрывает свою комнату. Так начинается первый уровень игры, который станет всего лишь разминкой перед следующими.

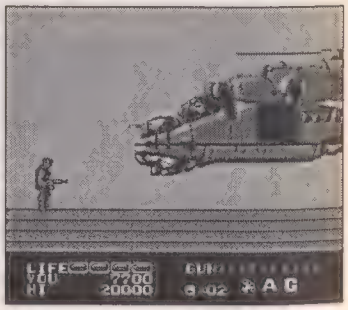


Двигайтесь вперед и убейте двух охранников в зеленой форме, которые идут на вас. Отделаться от них просто — пните по разу ногой. В том случае, если вы решите применить руку, придется бить по два раза. Двигайтесь дальше, и встретите еще двух зеленых охранников. На сей раз у одного из них есть нож — его придется ударить два раза, но зато вы получите в руки первое оружие в игре (удар рукой — и

нож летит вперед). Пройдя еще пару шагов вправо, вы встретите новых врагов — негров с ножами, они довольно сильны, и вам нужно быть очень осторожным, чтобы не получить по лицу. Действуйте ногой, а нож приберегите для тех, кто сидит в доме. Отделавшись от негров, войдите по ступенькам в дом. Здесь сидят еще два негра, и, прикончив их, вы сможете получить кастет. Он делает ваш удар рукой даже более сильным, чем ногой, и позволяет убить, к примеру, зеленого охранника с ножом, которого вы встретит сразу после выхода, с первого раза. Правда, это не дает вам права в таком случае взять у него нож.



Идите далее и прикончите охранника с винтовкой в руках (он справа, удар кастетом его образумит) и охранника с ножом (слева). Если у вас нет с собой кастета, вы сможете взять автоматическую винтовку, которую уронит охранник, — в таком случае у вас будут десять выстрелов, каждый из которых способен уничтожить нескольких врагов, стоящих на одной линии. Идите к следующему дому и убейте двух негров с ножами (они совсем обнаглели, убить их можно тремя ударами ногой или кастетом!). Убив такую же парочку у входа в дом, а потом и двух охранников (у одного возьмите нож, ударив его ногой или простой рукой), войдите в дом. Здесь вас ждут два Синих берета. Придется довольно долго дубасить их ногой (так как у них ножи), но в конце концов они скажут, где спрятана буква А. Это бронежилет (Ammo), который позволит вам быть не таким чувствительным к ударам врагов. Выйдя из дому, спуститесь на нижний ярус дорожки и прикончите негра с ножом (второй появится слева вверху и метнет нож). Из следующего дома выйдет цела толпа охранников, бейте их ногами (того, что с ножом, можно и поаккуратнее) и идите вправо к лестнице в домик (слева появится негр и метнет гранату). Когда граната разорвется и со всеми охранниками будет покончено, идите в дом и прикончите двух охранников с ножами — у них находится знак L. Что он означает, не вполне понятно, но возможно, что это как-то связано с вашей драгоценной жизнью (Life). Выйдя из дому, спуститесь вниз и по дороге направо прикончите негра с гранатой (второй швырнет ее слева вверх). Вы подошли к бревенчатому дому, из которого на вас прет негр с ножом. Убив его и по возможности тех, что с гранатами, зайдите в дом и убейте охранников (у одного из них получите нож). Хотя вы и внутри дома, но через стекла вас вполне видно — идите вперед до следующей поляны. Двигайтесь вперед и отпинайте Синий Берет, пока он не полетит вправо на землю, потом срочно догоните и дайте ему последний пинок, иначе он будет прыгать. То же самое сделайте и с двумя другими, что покажутся здесь же немного подальше вправо, а потом еще двумя. Подойдя к следующему дому с окнами, вы увидите автоматчика, подходящего слева, — побейте его и возьмите автомат, после чего идите в дом. Учтите, что с автоматом в руках управление героя меняется: кнопка А — стрельба, кнопка В — удар прикладом. Бейте охранников (лучше прикладом, но если не получается, можно и пострелять по ним) и пройдите на другую сторону дома. Быстро идите вперед — на лестнице вверху появится негр и начнет разбрасываться гранатами. Подойдя к лестнице справа, вы взберетесь по ней. Идите вправо, убивая охранников и негров с ножами, и довольно скоро вы придете к первому боссу.



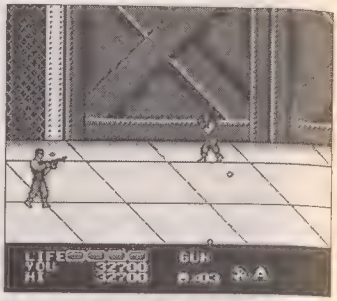
Босс 1: Вертолет

Если у вас есть автомат, как я думаю, то сражаться с этим врагом не будет для вас сложностью. Став посередине (по вертикали) мостика, прикончите первых двух негров,

которые выскочат из машины, и потом, быстро поднявшись вверх, когда вертолет немного опустится, сделайте две очереди по нему — машина взорвется. Если же автомата у вас нет, придется попотеть, избивая врагов, а потом еще ища оружие.

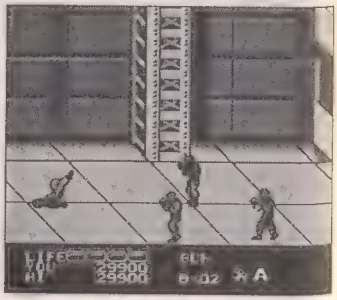
Прикончив босса, идите вправо и спрыгните с моста, чтобы попасть в новый уровень.

Уровень 2: Военная база



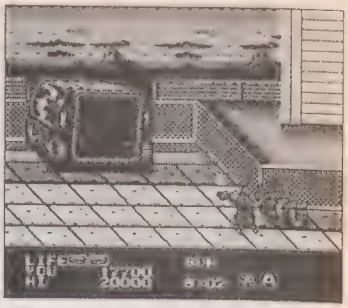
Начало уровня не очень обещающее: у вас забрали все оружие, что вы накопили за предыдущий уровень! Придется набирать его снова. Идем вперед по нижней кромке (мимо пройдут два охранника в зеленой форме, не обращайте на них внимание). Зайдите в первую машину и, убив охранника с ножом, приобретите бронежилет. Выйдя из машины, расправьтесь с охранником, который вышел за вами (этот простой, всего один удар ногой, и он улетел),а потом с охранниками у следующей машины (их трое). Зайдя в нее, вы получите возможность расправиться еще с двумя охранниками (конечно с ножами!) и после этого получить кастет. Вот теперь заживем! Убив двух догоняющих вас охранников, прикончите у следующей машины целый взвод и войдите в нее — там трое охранников с ножами и буква L. Выйдя, подойдите к узкой дорожке вправо. Здесь лучше передвигаться прыжками либо постараться сбить ногой или рукой парня, который выедет на мотоцикле. После того как он свалится с него, постарайтесь не попасть во взрыв мотоцикла — это сразу отнимет у вас жизнь. Попав на большую площадку, убейте восьмерых Синих Беретов (сначала трое, потом двое и опять трое). Став на нижнюю кромку верхней серой полосы, идите вперед и убейте автоматчика (один удар), идущего по верхнему краю, а потом, отойдя немного назад, прикончите негра с ножом. Идите вперед через здание с окнами и бейте зеленых охранников (им до вас нет дела, но все-таки). Как только экран снова пойдет вправо, будьте готовы к встрече с кучей мотоциклистов (города им, что ли, не хватает?). Выйдя с другой стороны здания, не идите далеко вперед, а станьте где-нибудь возле высокой узкой серой стены и прикончите двух спрыгнувших сверху коричневых солдат с ножами, и не попадитесь под гранату негра! Потом идите вперед и, когда взорвется бочка, прыжками передвигайтесь по серой площадке (стоять на месте — верная неудача).

Вы добрались до нескольких машин с молотами. Нужно пройти под ними, не попав под пресс (смерть однозначно). Идите вперед, когда очередной молот опустился и только начал подниматься. По дороге прикончите парочку солдат, и скоро вы доберетесь до водохранилища. Идите в воду и быстро двигайтесь вперед, чтобы граната, которую швырнет сзади негр, не попала по вам. Дойдя до двери вверху, остановитесь под ней и ждите, пока водолазы, выпрыгнувшие из него, начнут к вам приставать. Тогда пинайте их (здесь возможны только удары ногами). Затем идите вперед, ко второму окну, и бейте вновь прибывший десант. Они норовят вылезти из воды где-нибудь рядом с вами), поэтому будьте готовы к атаке, а до тех пор лучше не двигаться.



Выйдя на сушу, при необходимости зайдите в первое окно — там есть, кроме трех водолазов, бронежилет. Далее идите по верхней кромке, чтобы вас не расстреляли автоматчики, и прикончите нескольких охранников, и потом, снова уйдя от автоматчиков — двух охранников с ножами. После этого слева сверху выедет мотоцикл с врагом, а затем выйдет новая партия автоматчиков. Дойдя до тупика, вам

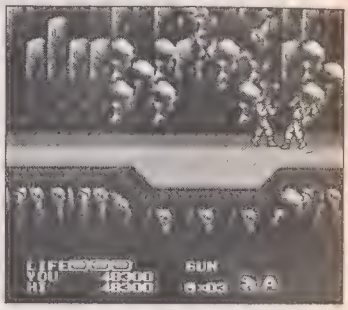
придется сразиться с целой кучей негров и солдат с ножами. Убив их, уничтожьте кучу зеленых охранников и войдите (по мере надобности) в здание блокпоста. Там, помимо трех негров с ножами, есть еще и знак L. Чтобы вас не замочили как котенка, когда войдете в помещение, отойдите сразу в левый нижний угол и оттуда пинайте врагов — получится и быстро, и без напряга. Двигайтесь вправо мимо красных ворот по верхней кромке, и убейте единственного негра, который решится на вас напасть, потом еще одного точно также. Идите по верхней кромке и, когда увидите трех негров слева и справа, спускайтесь вниз вправо, чтобы не нарваться на гранату. Убив негров с ножами, вы встретите нового босса.



Босс 2: Каратель

Поединок с карателем будет довольно прост, если у вас есть бронежилет, от которого отскакивают дробинки из его ружья. Помимо этого, босс бросает гранаты, но это не проблема. Просто прыгайте вокруг него, стараясь ударить ногой в прыжке, и довольно скоро ему придет абзац.

Уровень 3: Джунгли

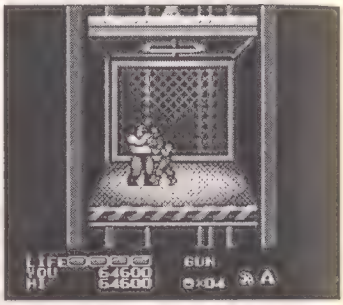


Идите вперед и прикончите двух зеленых охранников, потом еще двух на повороте (чувствуете, как они наловчились? Теперь им трудно быстро надавать тумаков), и поднимитесь вверх, так как сзади выйдут два негра, которые швырнут ножи. Идите по верхней кромке и прикончите двух коричневых охранников и одного негра с ножом. Дойдя до пещеры, спуститесь вниз, чтобы по вам не попали гранатами негры слева, а потом прикончите коричневого солдата и негра с ножами. Теперь можете зайти в пещеру, только учтите, что драка там будет покруче всех тех, что вы видели прежде. Три негра с ножами не дадут вам спокойно взять бронежилет (именно он здесь находится), а если и дадут, то с большим трудом. Выйдя из пещеры, уничтожьте кучку Синих Беретов (трудновато, не правда ли?) и потом, убив негра с ножом (и пропустив мимо броски двух других слева), войдите во вторую пещеру. Здесь все немного проще: три Синих Берета, хотя и являются довольно сильными врагами, но они, в отличие от негров, нападают сразу группой, не разбегаясь по комнате и не нанося удары с разных сторон. За их убийство получите кастет.

Выйдя из пещеры, теперь уже с легкостью разделайтесь с несколькими Синими Беретами и пройдите вперед. Как только увидите перед собой негра, бейте его кастетом и потом опускайтесь вниз, чтобы уйти от бросков двух других. Теперь на вас нападут двое охранников в зеленом. Один ничего, простой такой, а вот второй будет прыгать вокруг вас как покемон. Подловите его при помощи ноги и двумя ударами заставьте замолчать навсегда. После этого разделайтесь с группой Синих Беретов. Идите по верхней кромке и убейте негра вверху с ножом, а также уйдите от ножа и гранаты двух сзади. После этого еще несколько зеленых охранников попробуют напасть на вас, среди них будет даже парочка «покемонов», но они уже не такая проблема, как автоматчики, что выйдут слева и справа. Быстро прикончив охранника, спуститесь сразу после выстрела тех, что справа, вниз, чтобы не получить пулю от левого. Еще парочка зеленых — и вы спрыгнете вниз по водопаду, чтобы дальше идти по пояс в воде. Не завидую я тому, у кого не окажется под рукой любимого кастета, — придется долго объяснять водолазам, что это не ваше дело. Снова старые знакомые, которые, в принципе, довольно просты для уничтожения. Глав-

ное — все время стоять на месте и убивать их, просто поворачиваясь направо и налево. Но, кроме них, вам встретятся здесь и другие враги — коричневые солдаты с ножами. Они стали послабее, когда залезли в воду, но, в отличие от вас, они здесь умеют прыгать и довольно быстро бегают. Убив после встречи с первыми двумя еще парочку водолазов, вам предстоит разделаться с целой кучей солдат. Причем некоторые из них, отойдя на большое расстояние, могут метать ножи. Убейте еще один взвод водолазов и быстро по верхней кромке выбирайтесь из воды и идите под гранатным обстрелом вперед.

Выйдя из воды, убейте двух коричневых солдат и негра с ножами и идите вправо, сшибая на ходу зеленых охранников. Некоторые из них так застенчивы, что никак не решаются к вам подойти. Вот что делают из человека подвиги! Далее идите по верхней кромке, убивая негров с холодным оружием в руках. Скоро вас ждет целый отряд Синих Беретов, с которыми также будет не легко совладать, но что делать. Чтобы не даться им в руки, почаще делайте удары в прыжке, но не забывайте использовать и особо удачные моменты для нанесения ударов сразу нескольким врагам. Идите дальше вперед и, убив негра возле пещеры, отойдите вправо, чтобы не попасть под гранаты. Убив еще парочку черных врагов, зайдите в пещеру — там сидят всего два Синих Берета, у которых вы сможете взять жизненную энергию.



Далее следуйте тем же путем, по верхней кромке, чтобы вам в спину не попал нож негра слева. Убив второго, вы пройдете вперед и будете драться с очередным боссом.

Босс 3: Громила

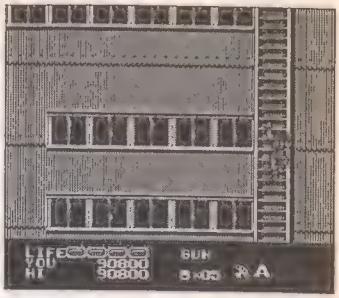
Поединок очень прост, не в меру, я бы даже сказал. Прыгать с боссом (он это делает часто) не нужно, просто идите напролом и бейте его, не выпуская из своих жарких объятий, пока он не улетит вон.

Уровень 4: Ангары

Поначалу все просто. Пройдя немного вперед, вы увидите появившегося слева автоматчика. Вернитесь немного назад и убейте его, а также подберите винтовку. С ее помощью вы сможете разделаться с несколькими врагами впереди, но в целом сейчас она не очень нужна, так как врагов достаточно мало и они довольно слабые. Пройдите к двери первого ангара и прикончите нескольких зеленых солдат (до чего тупы они здесь, иногда даже дорогу до вас самостоятельно найти не могут...). Зайдите в первый ангар (надеюсь, ружье вы еще не израсходовали) и убейте первую партию Синих Беретов. Сразу после них из люка выскочат еще трое, прикончите и их и возьмите кастет, он нам пригодится больше, чем автоматическая винтовка.

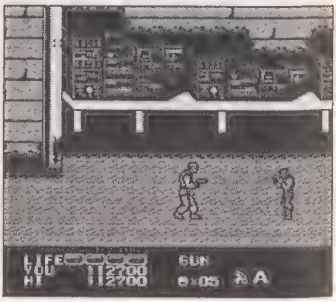
Выйдя из ангара, убейте Синего Берета, догоняющего вас сзади, и потом разделайтесь с несколькими зелеными охранниками. Войдя во второй ангар, вы получите еще шестерых Синих Беретов (в группах по три), а потом, если сможете их уничтожить, — бронежилет. Идите вправо, и, прикончив вверху негра с ножом, ползите вверх по лестнице на крышу ангара. Пройдя немного вправо, вернитесь и прикончите двух автоматчиком, после чего приобретите у одного из них винтовку и идите дальше. Здесь на вас нападет кучка охранников с ножами и без, не тратьте на них патроны, стреляйте только в крайнем случае. Идите по верхней кромке и, когда сзади выскочат два коричневых солдата, а справа негр с ножом, развернитесь и дайте сначала очередь по двум солдатам, а потом прикладом уложите негра. Пройдя еще дальше, убейте четырех солдат, выходящих сзади (по двое), лучше при помощи автомата, и двигайтесь вперед. Сзади выйдет еще одна группа зеленых охранников (трое), сделайте очередь, когда все они станут на одну линию, чтобы отправить их к праотцам, потом прикончите запоздавшего солдата и прыгайте с крыши вниз.

Идите вправо и прикончите нескольких зеленых охранников с ножами и автоматчика (если он сам захочет с вами связываться). После этого спускайтесь на нижнюю границу и идите вперед, пока негры сверху бросают гранаты. После этого на вас нападут двое коричневых солдат с ножами и один негр (также с ножом); разделавшись с ними, уничтожьте (если у вас еще есть оружие, хорошо) группу Синих Беретов. После этого вас ждет сражение с двумя коричневыми солдатами и одним негром. Если хотите взять жизненную энергию, зайдите в щель между стенами. Но учтите, что для этого вам придется сразиться внутри ангара с боссом второго уровня!



Идите вперед и, увидев сидящего на стене огнеметчика, отойдите назад. Разделайтесь с заключенным и потом идите под огнем врага наверху (он стреляет либо наискосок, либо прямо вниз) быстро вперед, и, увидев еще одного, пинайте заключенного и быстро проходите вниз, чтобы убежать и от первого, и от вторых. Зайдя за угол, повторите свой фокус и мигом вперед, пока не поджарились. Скоро вы дойдете до очередной щели в стене (по пути не забудьте отбиваться от догоняющих вас заключенных!), — там снова сидит каратель, охраняющий жизненную энергию. Прикончив на выходе двух зеленых солдат, идите вперед по верхней кромке, чтобы увить негра с ножом и обойти гранату второго. Здесь вы снова встретитесь со старым знакомым — мотоциклистом. Не обязательно убивать его, просто идите по верхней кромке и после этого разделайтесь с неграми (два ножа и граната по два раза). Убив еще парочку, вы встретите пулеметчиков, спешащих слева направо. Убейте среднего из них, чтобы взять автоматическую винтовку, и затем идите вперед по нижней кромке, чтобы уйти от ножей и гранаты (два раза). Убив также двух зеленых охранников, став на верхнюю полосу, застрелите двух Синих Беретов, когда они будут идти по одной линии слева. Потом на вас набросится еще одна куча синяков, здесь также придется стрелять (ну если только одного последнего можно так прибить...). После этого прикончите на верхней линии автоматчика (прикладом, так экономичнее), идите по верхней линии и пристрелите четырех негров сзади.

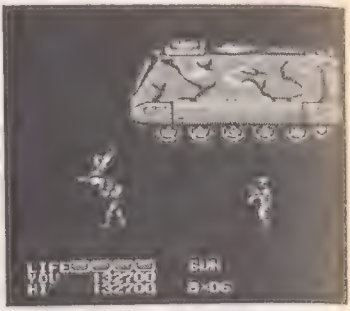
Двигайтесь вперед по верхней линии, уничтожая зеленых охранников с ножами, и на большой желтой площадке на вас нападут два солдата с ножами и негр (также с ножом). Теперь вам предстоит сразиться с несколькими партиями Синих Беретов, которые выпадают сверху гроздьями по два человека. Прикончив две такие группы, идите вперед по верхней кромке и пропустите мимо себя ножи и гранаты врагов, после чего разберитесь еще с одной партией синяков, а потом с двумя зелеными охранниками. Если нужно, зайдите в щель вверху — здесь сидят шестеро Синих Беретов, но ничего, кроме жизненной энергии, вы у них не найдете. Идите потом вперед и, убив, если получится, парочку прогуливающихся мимо солдат, прикончите еще одну партию синяков (трое), а потом, идя по верхнему краю — автоматчика, который выйдет сзади. После этого, поговорив по душам с тремя охранниками с ножами и такими же зубастыми неграми, разберитесь с тройкой синяков, и затем — еще тремя охранниками. Обратите внимание, что последние очень поумнели со времени последней встречи, и теперь иначе как на расстояние удара ногой к себе не подпускают. Потолкуйте с ними о правилах вежливого тона, после чего сразитесь с четвертым боссом.



Босс 4: Профессор

Я назвал его так только потому, что у этого босса весьма приличного вида костюмчик (серого цвета, надо заметить), а

также потому, что пользуется он пистолетом, когда мог бы — базукой. Бить его довольно просто, особенно если у вас есть реакция, чтобы давить на кнопки. Все, что вам нужно делать, — это использовать удар в воздухе ногой и своевременно предупреждать атаки врага. Помимо того, что Профессор стреляет из пистолета, на близком расстоянии он может еще и бить рукоятью.



Босс 5: БМП

Этот босс несколько посложнее предыдущего, но также не вызывает особых проблем. Вам нужно уходить от гранат, которые выбрасывает солдат из люка БМП, и бить врагов, которые прутся на вас. Чтобы это выглядело хоть сколько-то прилично, используйте удар ногой в воздухе — тогда и на гранату не нарветесь, и врага победите. У некоторых заключенных, которые здесь противостоят вам наряду с десантниками в белых одеждах, есть гранаты (это те, которые без ножей). Если вы дадите такому врагу подойти к вам, то он бросит ее в вас, а если нападете первым, то сможете взять гранату и швырнуть ее в машину. Всего потребуется около восьми попаданий, чтобы БМП накрылась медным тазом, а вы перешли в следующий уровень.

Уровень 5: Пляж

Послав радиограмму командованию, вы получаете совет тикать с этого проклятого места. Но для этого еще нужно добраться до места посадки транспорта, где вас подберут... В общем, начинаем новый уровень.

Двигаемся вперед и разбираемся с первой группой охранников с ножами. Легкая задача, особенно если учесть, что у каждого из этих врагов нож можно отобрать и воткнуть потом в голову другому. Теперь трое негров, тоже с ножами, но их придется бить уже просто так. Можно, конечно, если остались ножи от прошлой схватки (вторая битва проходит почти на том же месте), повтыкать в них ножики охранников, но толку от этого мало. Двигайтесь вперед, и на вас нападет босс второго уровня — Каратель. Так как на вас точно нет бронежилета, старайтесь не отпускать его от себя и постоянно бить ногой в прыжке. Тем более что и он сам постоянно вертится рядом, стараясь подорвать вас на гранате.

Когда эта битва закончится, вам предстоит встретиться с последним боссом игры.

Босс 6: Десантник

Босс хотя с виду и простой, но жару вам задаст. Он очень быстрый, и вам придется очень чутко реагировать на все его действия. А делает он, в принципе, очень мало вещей. Только прыгает вокруг вас, да старается ударить рукой или головой. Вам нужно внимательно следить за его перемещениями и стараться ударить (лучше при помощи удара в прыжке). После того как он один раз загнется, вам предстоит продержаться еще один раунд, и только после того как экран станет черным и на нем появится вертолет, дело будет сделано.

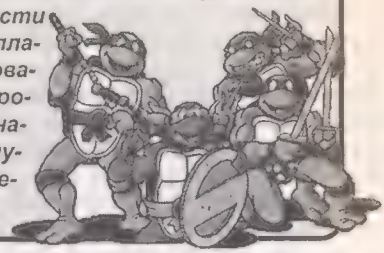
Автор описания Денис НЯНЕНКО

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3 THE MANHATTAN PROJECT

ЧЕРЕПАШКИ НИНДЗЯ 3 – ПРОЕКТ МАНХЕТТЕН

Konami Ltd • Количество игроков 2 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Перед нами третья часть игры о приключениях команды бесстрашных мутантов — черепашек ниндзя. Что же на этот раз случилось с нашими героями? После славных побед наши герои отдыхают на пляже во Флориде и как раз собрались смотреть репортаж своей старой знакомой, репортера Эприл. Но в этот момент телепередача прервалась, а когда возобновилась вновь, вместе с Эприл на экране появляется еще один старый знакомый черепах, злодей Шредер. Шредер мало того, что похитил Эприл, так еще с помощью какого-то дьявольского изобретения оторвал остров Манхеттен (на котором стоит город Нью-Йорк) от земли и пытается перенести в другое измерение. Вам предстоит не только спасти Эприл, но и в очередной раз сорвать коварные планы Шредера. В игре неплохая, хотя немного бедноватая, графика, и очень хорошее музыкальное сопровождение из одноименного мультфильма — в напряженные моменты игры звучит тревожная музыка, время от времени черепахи орут свой знаменитый боевой клич «Cowabunga!» и т. д.



Управление

Кнопка ↑ — движение вверх.
Кнопка ↓ — движение вниз.
Кнопка ← — движение влево.
Кнопка → — движение вправо.
Кнопка «A» — удар оружием.
Кнопка «B» — прыжок.
Кнопка «Select» — используется только в игровом меню.
Кнопка «Start» — пауза.

Игровое меню

По окончании небольшого вступительного анимационного ролика вы попадете в небольшое меню, где вам предложат выбрать количество игроков и тип игры для двух игроков:

1 TURTLE — один игрок.

2 TURTLES A — два игрока. При таком режиме игры вы или ваш напарник можете нанести повреждения друг другу. Этот режим игры не очень удобен, так как в пылу сражения вы можете сильно искалечить друг друга.

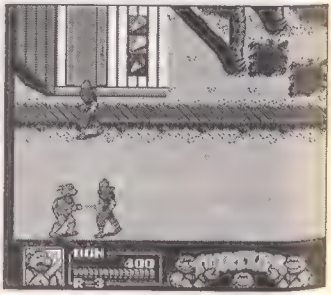
2 TURTLES B — два игрока. При таком режиме игры вы или ваш напарник полностью неуязвимы для ударов друг друга. Этот режим игры для двух игроков намного предпочтительнее.

Переключение между пунктами в начальном меню игры осуществляется кнопкой «Select», а выбор кнопкой «Start». После выбора количества игроков, режима игры мы попадаем к экрану выбора персонажей.

Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в обычной для игр, с драками, псевдотрехмерной манере, то есть вы смотрите на экран сбоку, но можете уйти как бы в глубь экрана. Также в игре довольно распространенный сюжет — вы должны пройти через восемь уровней и забить главного злодея в конце игры. Все время в игре на вас будут нападать разнообразные враги, всех их вы должны уничтожать, иначе вас просто не пустят дальше. В левом нижнем углу (если вы играете вдвоем, то статистики для второго игрока находятся в правом нижнем углу) экрана находится очень важная для вас информация: за портретом черепахи, за которую вы играете, находится красная линия небольших цилиндров — это шкала жизни вашего героя. Если вы пропустите удар врага, одно или несколько делений с этой шкалы исчезнет и, когда исчезнут все деления, ваш герой погибнет, и вы потеряете одну жизнь. В этот момент вместо шкалы здоровья появляется надпись Select — это значит, что кнопкой «Select» вы можете выбрать другую черепаху для игры, ее портрет появляется в левом нижнем углу. Это очень удобно, так как дает возможность поиграть за всех четырех черепах, и не начинать каждый раз игру сначала. Над шкалой жизни вашего персонажа находится счетчик набранных вами очков. За каждые набранные сто тысяч очков вы получите одну дополнительную жизнь. Под шкалой жизни вашего персонажа за буквой P написано количество оставшихся жизней у вашего персонажа. Если вы потеряете все жизни, игра заканчивается, после чего вы попадаете в специальное меню, где можете выбрать: CONTINUE — продолжить ли вам игру или END — закончить игру окончательно. Выбрав CONTINUE, вы сможете не проходить игру сначала, а продолжить с того уровня, где вас уничтожили. Такая возможность предоставляется вам три раза. Если вы играете вдвоем, экран статистик для второго игрока идентичен и находится в правом нижнем углу.

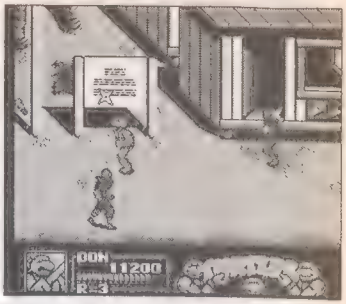
Так как почти все время пока вы будете играть, вам предстоит сражаться с разнообразными монстрами, давайте разберем основные правила боя, общие для вех персонажей. Первый вид атаки, основной (простой) удар оружием, выполняется кнопкой «А», когда ваш персонаж подходит к врагу и, если вы первым успели нажать кнопку удара, персонаж наносит врагу удар, который не сразу же отправляет врага в нокаут. Таких ударов необходимо сделать несколько (провести серию ударов), после чего враг отлетает в сторону и, замигав, исчезает насовсем. Второй вид атаки включает в себя несколько ударов: удар в прыжке — кнопка «В», затем кнопка «А». Удар с перебрасыванием через себя противника — удерживая кнопку ↓, кнопка «А», ваш персонаж насадит врага на свое оружие и перебросит его через себя. Этот удар очень мощный, позволяющий не только уничтожить с первого раза врага, атакующего спереди, но еще уничтожить подбирающегося к вам сзади врага. Специальный удар кнопок «А» и «В» одновременно, позволяющий сразу же уничтожить нескольких врагов, но будьте внимательны, каждое выполнение специального удара отнимает у вашего персонажа одно деление на шкале здоровья. Поэтому будьте внимательны и пользуйтесь специальным ударом только в крайнем случае. Кстати, когда у вас осталось всего одно деление на шкале здоровья, и вы пользуетесь специальным ударом, у вас ничего не отнимают, и с одним пунктом жизни можно довольно далеко пройти, раскидывая врагов специальным ударом. Враги в этой игре всегда появляются группами и придерживаются такой тактики атаки: один из врагов подходит к вам и пытается вас атаковать, вы начинаете его бить, а дру-



гие в это время пытаются зайти к вам в тыл. Атаковать их следует, заходя сверху или снизу экрана по диагонали.

И, наконец, давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре, правда, таких предметов всего один:

Кусок пиццы — подобрав этот предмет, вы полностью восстановите шкалу жизни вашего героя.



Враги и ловушки

В этой игре не так уж и много видов врагов, но многие враги имеют несколько разновидностей по типу используемого оружия. Есть враги, которые строго распределены по уровням, но встречаются и такие, которые будут преследовать вас на протяжении всей игры, становясь здоровее и злее от уровня к уровню. Простой контакт вашего героя с любым врагом не приводит к потере здоровья. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам. Далее приведен список всех врагов и ловушек в игре.

Сиреневый ниндзя. Этот враг имеет несколько разновидностей: обыкновенный Сиреневый ниндзя — этот враг будет вашим основным противником на протяжении всей игры. Он ничем не вооружен и для атаки использует разнообразные удары. Также этот противник может схватить вас сзади и удерживать, а другой — подойти сзади и ударить несколько раз. Сиреневый ниндзя с копьем — этот противник вооружен длинным копьем, которым и атакует вас. Так как длина копья превосходит длину вашего оружия, лучше атаковать этого врага сзади или в прыжке. Сиреневый ниндзя-копьеметатель — этот враг также вооружен копьем, но держит его на уровне плеча и при любом удобном случае метает копье в вас.

Желтый ниндзя. Этот враг обожает маскироваться и нападать из засады. Вы встретите такие виды желтых ниндзя: Обыкновенный Желтый ниндзя — выбравшись из засады, этот враг атакует вас, использует разнообразные удары. Желтый ниндзя с бумерангом — этот враг предпочитает атаковать издали, обстреливая вас бумерангами, которые вы можете отбить ударом своего оружия. Поэтому атаковать этого врага лучше сзади или в прыжке.

Красный ниндзя. Этот враг предпочитает атаковать издали, обстреливать вас метательными звездами, которые вы можете отбить ударом своего оружия. Иногда красные ниндзя не используют метательные звезды, а, выставив вперед кулак, быстро бегут на вас.

Синий ниндзя. Этот вид врагов предпочитает для атаки всякие приспособления и имеет следующие разновидности: Синий ниндзя с грузом — эти враги несут над головой большой груз либо гирю, либо шар или бочку, подходя, кидают груз в вас. Просто подойти и ударить их нельзя, так как они уронят свой груз вам на голову, поэтому бейте их ударом в прыжке или используйте специальный удар. Оставшись без груза, синий ниндзя атакует вас теми же приемами, что и сиреневый ниндзя. Синий ниндзя на летающей тарелке — этот противник парит на небольшом диске и при любом удобном случае пытается спикировать вам на голову. Сбивайте его с тарелки ударом в прыжке или используйте специальный удар.

Белый ниндзя. Этот враг вооружен двумя мечами, которыми и атакует вас. Белые ниндзя одни из самых опасных врагов из числа ниндзей, так как они очень быстры и ловки.

Бирюзовый ниндзя. Этот враг предпочитает издали обстреливать вас метательными ножами, которые разлетаются веером, не давая вам подобраться к противнику. Поэтому атакуйте его, подходя по диагонали, и бейте своим оружием.

Фиолетовый ниндзя. Эти опасные противники так же ловки и быстры, как и белые ниндзя только вооружены кнутами.

Большой оранжевый мутант. Этот враг имеет несколько разновидностей: Большой оранжевый мутант с автоматом — этот опасный враг обстреливает вас из автомата на средней дистанции, а в ближнем бою бьет прикладом. В прыжке ударить этого противника очень сложно, поэтому используйте специальный удар или подходите к нему по диагонали и бейте оружием. Большой оранжевый мутант со шпалой — этот опасный враг очень здорово машет шпалой, не давая вам подойти к себе, и даже может сбить вашего персонажа, наносящего удар в прыжке. Поэтому бить этих врагов лучше специальным приемом. Большой оранжевый мутант с гранатометом — этот опасный враг стреляет по вам из гранатомета, а в ближнем бою использует гранатомет как дубину.

Большой синий мутант. Этот враг имеет несколько разновидностей: Обыкновенный Большой синий мутант — несмотря на свои большие размеры, этот противник очень хорошо дерется руками, особенно опасны его апперкоты. Поэтому используйте специальный удар или подходите к нему по диагонали и бейте оружием. Большой синий мутант с лазером — этот противник обстреливает вас смертоносными лучами из лазера, а в ближнем бою здорово дерется руками.

Роботы-собаки. Этот небольшой противник предпочитает атаковать вас большими группами. Появившись на экране, роботы-собаки прыгают на вас, стараясь вцепиться и, если им это удается, все время пока они будут висеть, ваш персонаж будет терять здоровье. Стряхнуть с персонажа собак можно метким ударом или специальным приемом.

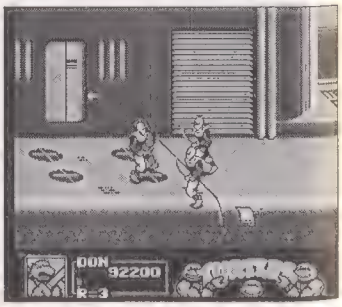
Оранжевый робот с пистолетом. Эти роботы очень ловкие и атакуют вас, обстреливая из пистолетов. Одни из самых опасных врагов в игре благодаря своей удивительной ловкости, например, когда вы пытаетесь ударить этого врага в прыжке, он не только отскакивает в сторону, но еще и успевает выстрелить по вам. Также этот противник встает один раз после нокаута.

Робот охраны. Этот небольшой враг всегда нападает парами и атакует вас, стреляя различными лазерами. Поэтому используйте специальный удар, удар в прыжке или подходите к нему по диагонали и бейте оружием.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с финальным боссом. Помимо финального босса, на некоторых уровнях ближе к концу игры есть еще несколько промежуточных боссов. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами, если вы нанесли несколько повреждений какому-нибудь боссу, а затем погибли, то вам не придется начинать бой сначала, и все полученные боссом повреждения будут учитываться. У боссов нет никакой шкалы жизни, но когда у боссов останется меньше половины здоровья, они начинают мигать, и чем интенсивнее мигают боссы, тем ближе победа. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

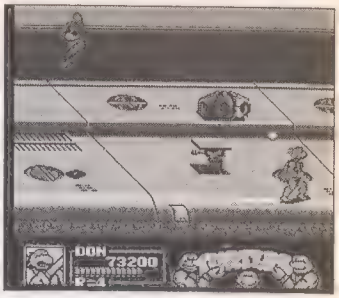
Носорог-мутант



Вы встретитесь с этим боссом в конце первого уровня. Вынырнув из воды и приземлившись на пирсе рядом с вами, этот босс атакует тремя способами: выставив вперед рог, бежит на вас по экрану. В этот момент, даже если вы в прыжке попытаетесь ударить этого босса, получите повреждение. Стреляет гарпунами из ружья, просто поднимитесь или опуститесь с линии стрельбы. В ближнем бою бьет с разворота ногой. Тактика боя с этим боссом такова: избегая атак рогом, дождитесь, пока носорог не пойдет на вас, тогда, сойдя с линии стрельбы, подпрыгивайте, носорог начнет стре-

лять по диагонали вверх, тогда быстро подходите и бейте его, затем отбегайте в сторону, чтобы избежать удара ногой. Еще один способ — зажать носорога в углу экрана и быстро без остановки бить его. Уничтожить этого босса без повреждений не получится, но, действуя каким-нибудь из двух способов, удастся победить с минимальными повреждениями.

Уровень сложности: 5.



Два летающих пулемета

Два синих ниндзя верхом на каких-то летающих приспособлениях с пулеметами атакуют вас посередине второго уровня такими способами: полетав над вами, обстреливают из пулеметов, после чего быстро проносятся по экрану. Если вы в этот момент окажетесь у них на пути, вас собьют. Тактика боя с ними такова: можно попытаться сбить пулеметы ударом в прыжке, ориентируясь на круглую тень. А можно, дождавшись, пока пулеметы после нескольких очередей спустятся вниз, уничтожить их одним специальным приемом.

Уровень сложности: 3.

Бык-мутант

Вы встретитесь с этим боссом в конце второго уровня. Выйдя из рубки подводной лодки, этот босс атакует тремя способами: выставив вперед рога, бежит на вас по экрану. После такой пробежки Бык-мутант несколько секунд стоит у какой-нибудь из стен для того, чтобы отдышаться. Затем, когда вы нанесете несколько повреждений этому боссу, он отломит кусок трубы и, прекратив пробежки, пойдет на вас, размахивая трубой. Тактика боя с этим боссом такова: дождитесь, пока Бык-мутант побежит на вас по экрану, тогда либо повисните за бортом подводной лодки, либо перепрыгивайте через быка. Можно даже попытаться несколько раз ударить быка в прыжке. Затем, когда бык будет отдыхать после пробежки, быстро подбегайте к нему и бейте его как можно чаще. Затем, когда Бык-мутант прекратит свои пробежки и, вооружившись трубой, попытается вас ударить, бейте его в прыжке, а еще лучше специальным приемом. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро.

Уровень сложности: 4.

Черепаха-мутант

Спрыгнув с грузовика, Черепаха-мутант атакует вас такими способами: подходит к вам, бьет наотмашь мечом. Спрятавшись в панцирь, катается по экрану, пытаясь вас ударить, но в этот момент вы можете попытаться ударить черепаху в прыжке или специальным ударом. Тактика боя с этим боссом такова: лучше дождаться, пока черепаха не начнет вращаться, так как в ближнем бою черепаха очень здорово бьет мечом, и подойти к ней очень сложно. Когда черепаха начнет вращаться, бейте ее в прыжке или специальным ударом, к тому же после победы над этим боссом вас ожидает кусок пиццы. Уничтожить этого босса без повреждений не получится, но, действуя каким-нибудь из двух способов, удастся победить с минимальными повреждениями.

Уровень сложности: 4.

Кабан-мутант

Выйдя из грузовика, Кабан-мутант атакует вас такими способами: раскрутив прицепленный цепью на шлеме шар с шипами, запускает его в вашу сторону. Долетев примерно до середины

экрана, шар как бумеранг возвращается обратно к кабану. Когда шар находится на максимальном удалении от кабана, вы можете подойти к нему и несколько раз ударить, пока не вернулся шар с шипами. В ближнем бою кабан очень сильно бет вас ногой, поэтому, пока кабан не крутит шар, к нему лучше не подходить. Тактика боя с этим боссом такова: стойте над или под кабаном и ждите, пока кабан не начнет раскручивать шар с шипами. Когда шар отлетит на достаточное расстояние, подходите к кабану и бейте его как можно чаще, а еще лучше специальным приемом. Затем как можно быстрее отбегайте в сторону, иначе получите болезненный пинок ногой. Таким способом можно забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать очень быстро.

Уровень сложности: 6.

Крыса-мутант

Выскочив из вагонетки, этот босс атакует вас такими способами: обстреливает лучами из фонаря, закрепленного на каске. Лучи расходятся кругами по мере удаления от крысы и могут поразить вашего персонажа, даже если он подпрыгивает. В ближнем бою крыса использует свою кирку, которой и бьет вас. После нескольких успешных попаданий по крысе она начнет злиться и атаковать вас новым способом: помотав головой, крыса бьет перед собой киркой, затем продвигается на несколько шагов и снова бьет перед собой киркой, затем снова продвигается на несколько шагов и бьет перед собой киркой. После такой серии ударов крыса стоит несколько секунд, опустив кирку, и отдыхает. Тактика боя с этим боссом такова: бейте крысу специальным приемом до тех пор, пока она не начнет злиться и махать киркой. Тогда отходите от крысы на безопасное расстояние и ждите, пока крыса не остановится отдохнуть. Тогда быстро подбегайте к ней и бейте его как можно чаще. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро.

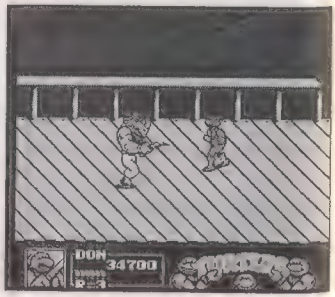
Уровень сложности: 6.

Большой робот-собака

Этот промежуточный босс, управляемый синим ниндзя, атакует вас такими способами: стреляет по вам огненными шарами. При попадании в вашего персонажа такого шара ваш персонаж получает небольшие повреждения, но несколько секунд стоит неуправляемым, приходя в себя. После выстрелов несколькими огненными шарами Большой робот выпускает на вас маленьких роботов-собак. Тактика боя с этим боссом очень проста: бейте в прыжке или специальным ударом этого босса как можно интенсивнее. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо действовать очень быстро. Главное — не стоять на одном месте и все время двигаться.

Уровень сложности: 5.

Крокодил-мутант



Выбравшись из воды, этот босс атакует вас такими способами: стреляет из ружья, выстрелы от которого веером разлетаются по экрану. В ближнем бою крокодил с разворота бьет вас хвостом. Когда крокодил начнет мигать, он станет атаковать вас еще одним способом: согнувшись, бегает за вами по экрану и, если догонит, хватает за горло и бьет некоторое время. Такая атака отнимает у вашего персонажа очень много здоровья, поэтому избегайте такой атаки любыми способами. Тактика боя с этим боссом очень проста, но потребует от вас максимальной ловкости и скорости: в проме-

жутках между выстрелами бейте крокодила в прыжке, после чего быстро отбегайте в сторону, а еще лучше отпрыгивайте, чтобы не получить удар хвостом. Затем, когда крокодил начнет бегать за вами, бейте его специальным приемом. Уничтожить этого босса без повреждений не получится, но, используя такой способ и действуя максимально собранно, удастся победить с минимальными повреждениями.

Уровень сложности: 7.

Морозный мутант

Этот босс атакует вас такими способами: плюется маленькими льдинкам, которые при попадании в вашего персонажа замораживают его на некоторое время. Затем Морозный мутант несколько секунд мотает головой, после чего быстро подбегает к вам и бьет лапами. Тактика боя с этим боссом такова: если Морозный мутант начинает плеваться льдинками, подходите к нему в плотную, так вас не заденут льдинки, и бейте его как можно интенсивнее. Если же морозный мутант начинает мотать головой, быстро отпрыгивайте в сторону и без перерыва подпрыгивайте, чтобы вас не задел мутант. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать очень быстро.

Уровень сложности: 6.

Шредер

Шредер, как известно, сам неплохой мастер восточных единоборств, поэтому в ближнем бою с ним лучше не связываться. Этот босс атакует вас такими способами: помимо разнообразных ударов мечом, время от времени Шредер прыгает на стену, а затем с разгона на вас, после чего пару секунд сидит на земле. Тактика боя с этим боссом такова: так как в ближнем бою со Шредером лучше не связываться, бейте его в прыжке или специальным приемом. Также несколько раз безнаказанно можно ударить Шредера, после того как он спрыгнет со стены. Уничтожить этого босса без повреждений не получится, но, используя такой способ и действуя максимально собранно, удастся победить с минимальными повреждениями.

Уровень сложности: 8.

Большая черепаха-мутант

Этот босс вооружен щитом, которым очень здорово блокирует ваши удары, особенно удары в прыжке. Этот босс атакует вас такими способами: высоко подпрыгнув, пытается прыгнуть вам на голову, а в ближнем бою здорово боксирует рукой. Тактика боя с этим боссом очень проста: так как большая черепаха очень здорово блокирует все ваши удары, кроме специального приема, им и бейте черепаху. После каждого удара отпрыгивайте в сторону, чтобы не получит удар рукой, и снова бейте черепаху специальным приемом. Таким способом довольно просто забить этого босса, но вам надо быть очень внимательным, так как специальный прием очень быстро опустошит шкалу здоровья вашего героя, и один пропущенный удар будет стоить вашему герою жизни.

Уровень сложности: 7.

Крег

Этот босс — большой робот под управлением встроенного мозга — атакует вас разнообразными способами. Вначале присев, стреляет вдоль экрана рукой, перепрыгивайте через руку или отходите в сторону. Задрав голову, забрасывает вас гранатами, в такой момент подходите вплотную к роботу и бейте его как можно интенсивнее. Затем, когда вы нанесете роботу несколько повреждений, он разделится: туловище начнет парить в воздухе и бить вас кувалдой, а ноги гоняться за вами по экрану и пытаться ударить. В этот момент можете атаковать любую

часть робота в прыжке или специальным ударом. Главное — не позволяйте двум частям робота атаковать вас с двух сторон. Затем, когда вы еще побьете робота, он начнет мигать и соберется в месте. Теперь по нему начнет пробегать электрическая искра и, если вы в этот момент коснетесь робота, получите повреждение. Также в этот момент робот обстреливает вас лазерами. В заключительной стадии боя пережидайте, пока по роботу бегает электрическая искра, и бейте его в прыжке или специальным ударом. Таким способом можно забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать очень быстро.

Уровень сложности: 7.

Шредер-мутант

После мутации Шредер атакует вас такими способами: остановившись на экране, несколько секунд мигает, после чего выпускает на вас молнию. Пока Шредер мигает, он полностью игнорирует все ваши атаки, и вы можете без ущерба для себя хорошенько его побить. В ближнем бою Шредер здорово дерется разнообразными приемами, а при дистанционных атаках использует выстрел энергетическим разрядом. Еще Шредер может быстро переместиться в любую точку поля боя. Тактика боя с этим боссом такова: если у вас осталось несколько жизней, бейте Шредера специальным приемом. Вам должно хватит двух полных шкал жизни. Если же с жизнями у вас напряженно, бегайте от всех атак Шредера до тех пор, пока он не начнет мигать, тогда быстро подходите к нему и бейте как можно интенсивнее. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать очень быстро. Вообще, Шредер-мутант не намного агрессивнее простого Шредера, но имеет примерно в два раза больше здоровья.

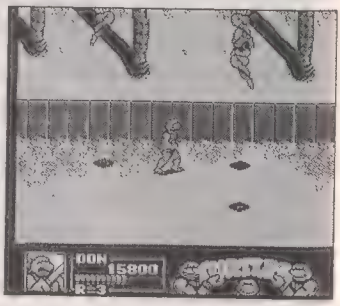
Уровень сложности: 9.

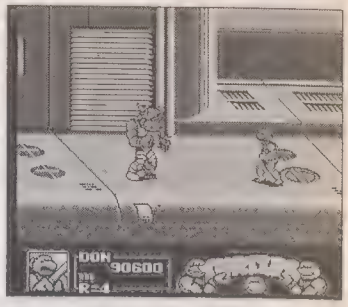
Прохождение

В независимости от выбора персонажа вам предстоит пройти одинаковый набор уровней. На протяжении почти всей игры вы должны двигаться слева направо, поэтому если специально не указано направление движения, идите направо. Игра разделена на несколько уровней, которые, в свою очередь, разделены на несколько небольших зон (несколько игровых экранов), на которых вам предстоит уничтожать разнообразных врагов.

Первый уровень — Пляж

В начале первого уровня идите направо, вас атакуют три сиреневых ниндзя, затем еще три сиреневых ниндзя и еще три. Разобравшись со всеми врагами, идите дальше, вас атакуют два желтых ниндзя и три сиреневых. После уничтожения этих врагов идите дальше, вы попадете к двум столбам, по этим столбам к вам будут спускаться сиреневые ниндзя. Разобравшись со всеми врагами, идите дальше из пляжного домика, выпрыгнут еще три сиреневых ниндзя, за которыми вас атакуют две тройки красных ниндзя. Разобравшись со всеми врагами, идите дальше, около небольшого забора вы увидите движущиеся к вам холмики из песка, это к вам подбираются желтые ниндзя. Не становитесь на такой бугорок, иначе, когда желтые ниндзя выпрыгнут из песка, вы получите повреждение. Дождитесь, когда желтые ниндзя выпрыгнут из песка, и уничтожайте их. За желтыми вас сразу же атакуют две тройки сиреневых ниндзя, а затем вас атакуют три желтых ниндзя. Уничтожив всех





этих врагов, идите дальше, запрыгивайте на пирс, сзади вас атакуют три сиреневых ниндзя. Уничтожив их, идите по пирсу вниз, около трех рекламных щитов на заднем плане вас атакуют три красных ниндзя, а затем две пары сиреневых ниндзя. После того как вы уничтожите всех этих врагов, рекламные щиты начнут падать на пирс, не попадите под них. А за каждым щитом будет сидеть сиреневый ниндзя, которые и атакуют вас. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три пары сиреневых ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите вниз, проломив дыры в пирсе, на вас выпрыгнут еще три сиреневых ниндзя. Уничтожайте их, но будьте осторожны, не свалитесь в ямы. Идите дальше направо, все время подпрыгивая, так как пирс под вам начнет обваливаться. После этого вас атакуют три тройки сиреневых ниндзя. Разобравшись с ними, идите дальше направо, на соседнем экране вас ожидает бой с первым боссом — Мутантом-носорогом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш герой автоматически запрыгнет на доску серфинга. Все первый уровень пройден, вам покажут количество набранных вами очков и время, затраченное на прохождение уровня. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать второй уровень.

Второй уровень — Серфинг и подводная лодка

В начале этого уровня вам предстоит на доске серфинга добраться до подводной лодки. Доска серфинга будет перемещаться за вами по экрану, так что не бойтесь с нее свалиться. В начале уровня вас атакуют три красных ниндзя, после того как вы их уничтожите, из воды на вас начнут выпрыгивать сиреневые ниндзя, пытаясь сбить вас в прыжке. Вы можете попытаться сбить их, но проще подпрыгнуть или увернуться. Сначала ниндзя будут выпрыгивать по диагонали вниз, затем по диагонали вверх, затем большой группой из центра, затем небольшими группами от правого края экрана к левому. После этого вас из-за левого края экрана атакуют две тройки сиреневых ниндзя, а из-за правого края экрана на вас поедут электрические мины. Если вы врежетесь в такую мину, получите повреждение, но вы можете сбить мину ударом своего оружия или перепрыгнуть через нее. После того как вы уничтожите всех ниндзя, и проедут все электрические мины, на вас опять начнут выпрыгивать сиреневые ниндзя, но теперь от края экрана к центру. Затем вас опять ожидает полоса электрических мин, за которой на вас опять начнут выпрыгивать сиреневые ниндзя. После этого вас из-за левого края экрана атакуют две тройки сиреневых ниндзя, а из-за правого края экрана на вас поедут электрические мины. После того как вы уничтожите всех ниндзя, и проедут все электрические мины, вас атакуют два летающих пулемета. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ними ваш герой автоматически приедет к подводной лодке, куда и высадится. На подводной лодке вы можете, спустившись в самый низ экрана, спрыгнуть вниз, ваш персонаж зацепится на руках за край лодки. В таком положении вы можете переждать выстрелы или атаки врагов, но если будете долго висеть, свалитесь в воду, иначе получите несколько повреждений. Оказавшись на подводной лодке, идите направо, вас атакуют две тройки сиреневых ниндзя, из середины палубы появится пулемет, а на заднем плане огнеметная пушка. Вы обязательно должны уничтожить ниндзей, а пулемет и пушку можно не трогать, просто проходите дальше. Далее снова будут две тройки ниндзей, пулемет и уже две пушки. Уничтожив ниндзя, проходите дальше, из рубки на вас выпрыгнут три сиреневых ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Из второй рубки на вас выпрыгнут три сиреневых ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют три белых ниндзя, а за ними два бирюзовых ниндзя и,

наконец, два сиреневых. После уничтожения этих врагов на вас из двери выйдет босс этого уровня Бык-мутант. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш герой автоматически зайдет вовнутрь подводной лодки и на ней отправится на остров Манхеттен. Все, второй уровень пройден, вам покажут количество набранных вами очков и время, затраченное на прохождение уровня. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Третий уровень — Манхеттен. Мост «Золотые ворота»

На этом уровне обратите внимание на поле боя, оно не всегда представляет собой сплошную поверхность. Иногда встречаются разнообразные бездонные провалы. В такие провалы очень удобно сбрасывать ваших врагов. Но будьте внимательны, если вы сами упадете в такой бездонный провал или ваши враги сбросят вас туда если повезет, ваш персонаж зацепится руками за край. В таком положении вы можете переждать выстрелы или атаки врагов, но если будете долго висеть или вас скинут враги, вы свалитесь в пропасть и получите несколько повреждений.

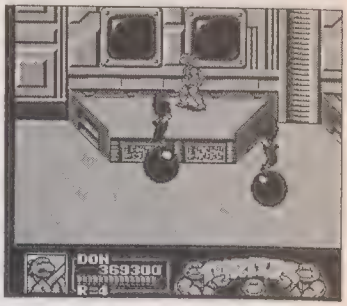
В начале уровня идите направо, уничтожайте две тройки сиреневых ниндзя, после чего идите над провалом дальше. Когда вы будете на середине провала, на вас покатятся большие шары, перепрыгивайте через них или будете раздавлены. За провалом вас атакуют три сиреневых ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют три больших оранжевых мутанта с автоматами, а за ними еще три. Уничтожайте их и идите дальше, на вас поедет Кабан-мутант, который из окна автомобиля будет вас забрасывать гранатами. Идите понизу экрана, чтобы не попасть под автомобиль, подпрыгивайте или маневрируйте для того, чтобы не попасть под гранаты. После того как Кабан проедет один раз, он вернется немного назад и забросает вас еще одной порцией гранат. После этого идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя с копьями, а затем три простых сиреневых ниндзя. Уничтожайте их и идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя, метающих копья. Затем вас тут же атакуют два синих ниндзя, несущих большие шары, а за ними два больших оранжевых мутанта со шпалами. Уничтожайте этих врагов и идите дальше, вас атакуют три белых ниндзя. Уничтожайте этих врагов и идите дальше, на вас нападет Черепаха-мутант, тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите дальше, берите кусок пиццы и идите дальше. Вас атакуют три красных ниндзя, а за ними три желтых ниндзя, вооруженных бумерангами. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя, а за ними три желтых ниндзя, вооруженных бумерангами. Разобравшись с этими врагами, идите дальше над провалом в мосту. Когда вы будете на середине провала, на вас поедут два синих ниндзя верхом на шарах, можете их сбить, но будьте осторожны, не попадите под шары. Затем вас атакуют три больших мутанта со шпалами, а за ними два синих ниндзя с гирями. После уничтожения этих врагов приготовьтесь к бою с боссом этого уровня, Кабаном-мутантом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш герой автоматически запрыгнет на дирижабль черепах и отправится в теперь уже летучий город Нью-Йорк. Все, третий уровень пройден, вам покажут количество набранных вами очков и время, затраченное на прохождение уровня. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Четвертый уровень — Нью-Йорк

На этом уровне также есть провалы в полу, куда удобно сбрасывать врагов и не желательно падать самому.

В начале уровня подождите, пока часть тротуара обвалится, и приготовьтесь к бою с тремя сиреневыми ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите дальше, из люка на вас выскочат три сире-

невых ниндзя. Разобравшись с ними, идите дальше, вас атакуют две тройки желтых ниндзя с бумерангами, а за ними три сиреневых ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите по улице вниз, вас атакуют три сиреневых ниндзя и сразу за ними три сиреневых ниндзя с копьями. Уничтожив этих врагов, идите по улице вниз, из переулка на вас покатятся большие шары, перепрыгивайте через них. После шаров из люка на вас выскочат два желтых ниндзя с бумерангами. Разобравшись с ними, идите дальше, из витрины магазина на вас выпрыгнут два бирюзовых ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите по улице вниз, из люка на вас выскочат два сиреневых ниндзя с копьями. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, на вас нападут два синих ниндзя с гирями. Уничтожайте этих врагов и идите дальше, из витрины магазина на вас выпрыгнут три сиреневых ниндзя, а затем три желтых ниндзя с бумерангами. Уничтожив этих врагов, идите по улице направо, на вас нападут три сиреневых ниндзя и еще один выпрыгнет из люка. Уничтожив всех врагов, идите дальше из люка выскочат два сиреневых ниндзя с копьями, а за ними вас атакуют три больших оранжевых мутанта с гранатометами. Уничтожив этих врагов, идите дальше, две статуи на заднем плане оживут, это замаскировались желтые ниндзя. Как только вы их уничтожите, по столбам к вам спустятся две тройки сиреневых ниндзя и еще двое ниндзя подойдут из-за края экрана. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас атакуют две тройки сиреневых ниндзя. Уничтожайте их и идите дальше, из люка на вас выскочат два фиолетовых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три желтых ниндзя, а затем две тройки сиреневых ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите дальше вас атакует фиолетовый ниндзя, а затем сиреневый ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют два синих ниндзя с бочками, а после их уничтожения на вас покатятся бочки. Вы можете перепрыгивать через бочки, а можете попытаться их разбить. Перебравшись через бочки, идите дальше, вас атакуют три желтых ниндзя с бумерангами, а за ними из фургона выпрыгнут три сиреневых ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя, затем две тройки больших оранжевых мутантов со шлалами, а за ними две пары бирюзовых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, у спуска в метро вас атакуют три красных ниндзя, а за ними два синих с гирями. Уничтожив этих врагов, ваш персонаж автоматически спустится в метро. Оказавшись под землей, идите направо, вас атакуют два бирюзовых ниндзя, а затем две тройки желтых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, подъедет поезд, из которого на вас выскачут три сиреневых ниндзя. Уничтожив их, ждите, пока по низу экрана не проедет босс этого уровня, крыса-мутант, затем крыса выскочит из вагонетки и атакует вас. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним, ваш герой автоматически спустится в канализацию. Все, четвертый уровень пройден, вам покажут количество набранных вами очков и время, затраченное на прохождение уровня. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.



Пятый уровень — Канализация

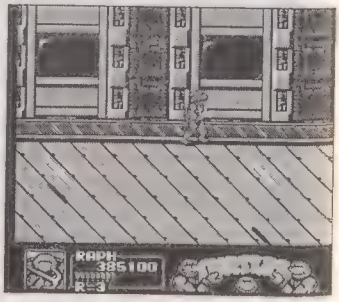
На этом уровне обратите внимание на трубы, расположенные на заднем плане, некоторые из них начинают выпускать пар и через несколько секунд взрываются. Поэтому не стойте в такой момент близко от трубы.

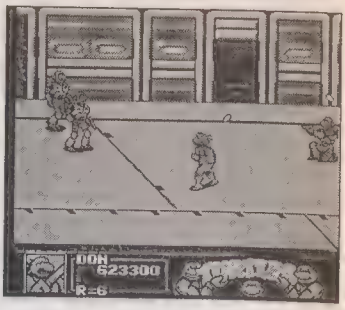
В начале уровня идите направо, уничтожайте две тройки сиреневых ниндзей, после чего идите дальше. Вас атакуют два бирюзовых ниндзя, а за ними три красных ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три белых ниндзя, а за ними две тройки сиреневых

ниндзя с копьями. Уничтожив этих врагов, идите дальше вверх, из воды на вас выскачат три сиреневых ниндзя, а за ними три красных. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три желтых ниндзя с бумерангами. Уничтожив этих врагов, идите направо, вас атакуют три сиреневых ниндзя, разобравшись с ними, идите дальше. Вы попадете к трем трубам, из которых на вас будут вылетать летающие мины, а из-за края экрана будут выходить по парам сиреневые ниндзя. Вылетев, мины пытаются спикировать на вас, тогда подпрыгивайте или бейте по ним вашим оружием. После уничтожения трех пар сиреневых ниндзя на вас вылетят две мины, которые не сразу попытаются на вас упасть, а начнут бомбить огненными шарами. Сбивайте в прыжке эти мины и идите дальше, вас атакуют две тройки сиреневых ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите дальше вверх, из дверей слева на вас выпрыгнут три сиреневых ниндзя, а затем в подкате выскачат еще три сиреневых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите направо, вас атакуют три сиреневых ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют два бирюзовых ниндзя, а за ними из пролома в стене начнут выскакивать роботы-собаки. Уничтожив девять штук роботов, вас атакуют три фиолетовых ниндзя, разобравшись с которыми, идите дальше. Через экран вас ожидает бой с промежуточным боссом этого уровня Большим роботом-собакой. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите дальше, вас атакуют две тройки сиреневые ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите направо, вас атакуют четыре тройки сиреневых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют две тройки сиреневых ниндзя, а за ними тройка красных ниндзя. Затем вас сразу же атакуют три сиреневых ниндзя, затем сиреневых ниндзя с копьями, а затем еще три сиреневых ниндзя. После этого ваш персонаж автоматически зайдет в дверь. Оказавшись в новой части канализации, берите кусок пиццы и идите дальше направо. На следующем экране стойте и ждите, пока не поднимется уровень воды и на вас выплывет босс этого уровня, Крокодил-мутант. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш герой автоматически заберется внутрь корабля Шредера. Все, пятый уровень пройден, вам покажут количество набранных вами очков и время, затраченное на прохождение уровня. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Шестой уровень — Корабль Шредера

В начале уровня как обычно идите направо, вас атакуют три красных ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют три сиреневые ниндзя, а затем два оранжевых робота с пистолетами, а затем две тройки сиреневых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют две четверки роботов охраны. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакуют два сиреневых ниндзя с копьями. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три оранжевых робота с пистолетами, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют два синих ниндзя с гирями, а затем две тройки бирюзовых ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите дальше, из люков в полу на вас будут выскакивать тройки сиреневых ниндзя. За люками вас ожидают три больших оранжевых мутанта с гранатометами, причем очень интенсивно стреляя. Разобравшись с этими врагами, берите кусок пиццы и идите дальше. На вас выкатятся два синих ниндзя верхом на больших шарах, а после того как они проедут, еще два больших шара упадут с верха экрана. Миновав шары, идите дальше, вы увидите небольшой помост перед двумя мониторами. Сначала загорится экран первого монитора, и оттуда на вас вылетят четыре робота, которые будут обстреливать вас лазерами. Сбить





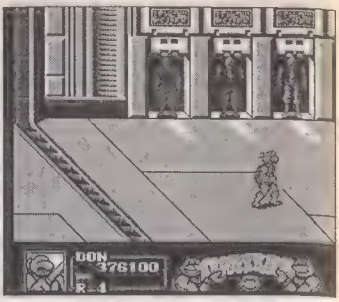
их можно либо в прыжке, либо встав на помост перед мониторами, подождать, когда роботы подлетят к вам, и сбить их простым ударом. После уничтожения всех роботов из первого монитора загорится второй, и на вас вылетят еще четыре робота. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя с копьями. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три больших синих мутанта. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакуют три оранжевых робота с пистолетами, уничтожайте их, и идите дальше. Вас атакуют три сиреневых ниндзя, а затем еще два. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три больших оранжевых мутанта со шпалами, а за ними три пары сиреневых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три оранжевых робота с пистолетами, уничтожайте их и идите дальше. Дорожка, по которой вы шли, окажется транспортером и поедет вперед, а из стен будут вылетать лучи лазера, причем одни понизу экрана, другие поверху экрана. В конце линии лазеров вас еще атакуют два сиреневых ниндзя с копьями, затем два сиреневых ниндзя, а затем опять два сиреневых ниндзя с копьями. Поле уничтожения этих врагов перепрыгивайте через лазеры и ждите, пока дорожка не остановится, когда остановится, идите дальше направо. Вас атакуют три оранжевых робота с пистолетами, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакует, выйдя из дверей, промежуточный босс этого уровня, Морозный мутант. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш герой автоматически зайдет в дверь. Оказавшись на новом экране, мы видим плененную Эприл, но ее охраняет сам Шредер. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним, ваш герой автоматически освободит Эприл, но в этот момент побежденный Шредер встает и скрывается, но Черепахи бросаются в погоню! Все, шестой уровень пройден, вам покажут количество набранных вами очков и время, затраченное на прохождение уровня. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Седьмой уровень — Небоскребы Нью-Йорка

В начале этого уровня вам предстоит на небольшой площадке лифта подниматься на крышу небоскреба. Поэтому будьте очень осторожны и не свалитесь в пропасть, особенно внимательным надо быть при использовании прыжка.

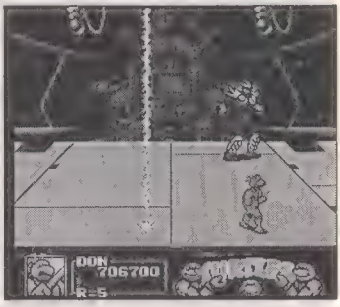
В начале уровня уничтожайте троих сиреневых ниндзя, после чего на вас сверху свалится шар, из которого выскачат шесть роботов-собак и атакуют вас. Затем на вас свалится еще один шар, полный собак-роботов, и еще один шар. После уничтожения всех собак вас атакуют три синих ниндзя, на летающих тарелках, а затем еще две тройки синих ниндзя на тарелках. После этого вас атакуют три сиреневых ниндзя, а затем сверху на вас посыплются гири. Для того чтобы не попасть под гири, ориентируйтесь на их тень и быстро уходите с того места. После гирь вас атакуют три пары сиреневых ниндзя с копьями. После этого лифт, наконец, остановится, и ваш герой автоматически перейдет на крышу небоскреба. Оказавшись на крыши, идите направо, вас атакуют три сиреневых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя, а сразу за ними три больших синих мутанта. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакуют два синих ниндзя с гирями и за ними два сиреневых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три красных ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакуют три желтых ниндзя с бумерангами. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакуют два больших оранжевых мутанта с гранатометами, затем два бирюзовых ниндзя и, наконец, два больших оранжевых мутанта со шпалами. Разобравшись

с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют три белых ниндзя, а затем три сиреневых. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя с копьями. Вас атакуют три пары бирюзовых ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. На вас с вертолета высадятся три сиреневых ниндзя, затем три красных ниндзя и, наконец, три желтых с бумерангами. Затем на вас с вертолета высадятся три сиреневых ниндзя, три бирюзовых, три красных и, наконец, три сиреневых ниндзя. Уничтожив всю эту толпу, идите дальше, около электрического табло, если вы коснетесь этого табло, получите повреждения, вас атакуют две тройки желтых ниндзя с бумерангами, три больших оранжевых мутанта со шпалами, две тройки бирюзовых ниндзя и, наконец, три больших синих мутанта с лазерами. Уничтожив всю эту толпу, пройдите немного вперед, вас атакуют три больших оранжевых мутанта со шпалами, три красных ниндзя. После уничтожения этих врагов вас атакует босс этого уровня — Большая черепаха-мутант. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш герой автоматически запрыгнет на новую крышу небоскреба, где прячется Шредер. Но Шредеру удается в последний момент сбежать на космический корабль своего хозяина Крега. Погоня продолжается! Все седьмой уровень пройден, вам покажут количество набранных вами очков и время, затраченное на прохождение уровня. После этого нажимайте на кнопку «Start» для того, чтобы начать следующий уровень.



Восьмой уровень — Корабль Крега

В начале уровня как обычно идите направо, вас атакуют три сиреневых ниндзя с копьями, а затем три сиреневых ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакуют три больших синих мутанта с лазерами. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три белых ниндзя, затем два бирюзовых, за которыми на вас сразу же покатятся шары. Перепрыгивайте через шары, идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя, уничтожайте их и проходите дальше. Вас атакуют две тройки сиреневых ниндзя, две тройки бирюзовых ниндзя, три желтых ниндзя с бумерангами и, наконец, три красных ниндзя. Уничтожив всю эту толпу, идите дальше, вас атакуют уже знакомые два летающих пулемета. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ними идите дальше, вас атакуют три сиреневых ниндзя, а затем два больших оранжевых мутанта с автоматами. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три фиолетовых ниндзя, а затем вас атакуют две четверки роботов охраны. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют два сиреневых ниндзя, два сиреневых ниндзя с копьями и, наконец, две тройки желтых ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакуют два синих ниндзя с бочками, а затем две тройки сиреневых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три больших оранжевых мутанта с гранатометами. Уничтожайте их и берите кусок пиццы, затем идите дальше. У электрического барьера, если вы коснетесь этого барьера, получите повреждения, вас атакует Большой робот-собака, управляемый сиреневым ниндзя. Отличается этот робот от уже виденного вами тем, что выпускает на вас по две собаки-робота и стреляет этот робот намного быстрее. Тактику и стратегию боя с ним читайте в



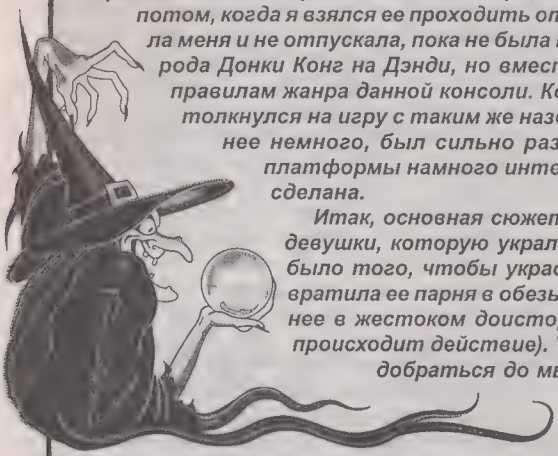
разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним, ваш герой автоматически зайдет в открывшийся проход. Как только вы окажитесь на новом, игровом экране, вас сразу же атакуют три сиреневых ниндзя, три желтых ниндзя с бумерангами и три сиреневых ниндзя с копьями. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас атакуют два синих ниндзя с гирями, а за ними три тройки сиреневых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, подбирайте кусок пиццы и идите дальше. Вас атакуют три больших оранжевых мутанта с гранатометами, два бирюзовых ниндзя, а затем три больших оранжевых мутанта с автоматами. Уничтожив всех врагов, идите дальше, на вас из ниши в стене будут выскакивать роботы охраны, а время от времени из-за края экрана будут выходить синие ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас ожидает еще один экран с выскакивающими роботами охраны и синими ниндзя. После уничтожения всех врагов, идите дальше, вас атакуют два фиолетовых ниндзя, а затем две тройки красных ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют три больших синих мутанта с лазерами, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют три фиолетовых ниндзя, а затем две тройки оранжевых роботов с пистолетами. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас атакуют две пары синих ниндзя на летающих тарелках. Уничтожив этих врагов, идите дальше поверху или понизу экрана, так как на вас покатятся шары. Миновав, шары, на вас выкатятся две пары синих ниндзя на шарах, перепрыгивайте через них или сбивайте в прыжке. Идите дальше, вас атакуют две тройки желтых ниндзя, а затем два синих ниндзя с бочками. Уничтожив всех врагов, идите дальше вас, атакуют два сиреневых ниндзя с копьями, три больших оранжевых мутанта со шпалами. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас ожидает уже знакомый экран с выскакивающими роботами охраны и синими ниндзя. Перебив всех врагов, идите дальше, вас атакуют три желтых ниндзя с бумерангами, а затем две пары три сиреневых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют два бирюзовых ниндзя, а затем две тройки красных ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, у знакомого вам электрического барьера вас атакуют три сиреневых ниндзя, а затем три сиреневых ниндзя с копьями. После уничтожения всех врагов вас ожидает битва с хозяином корабля, Крегом. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш герой автоматически зайдет в открывшийся проход. Оказавшись в комнате управления, мы видим, как Шредер выливает на себя мутаген и превращается в Шредера-мутанта. Придется с ним сражаться в новой ипостаси. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш герой автоматически садится в дирижабль черепах, вражеский корабль взрывается, а спасенный Нью-Йорк возвращается на свое место. Все, можете отдыхать и смотреть финальный ролик игры, за которым вас ожидает еще один мультипликационный ролик с парадом особо злобных монстров и боссов. Вы в очередной раз спасли все человечество от угрозы истребления злобными монстрами.

Congratulations!!! Поздравляем!!!

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

ТОКИ

Taito • Количество игроков 2 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



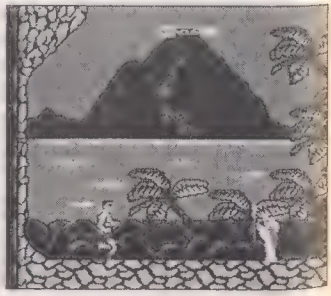
Помнится, когда я первый раз вставил картридж с этой игрой в приставку (как давно это было!), мне игра показалась аналогом игр про сантехника Марио и, честно говоря, не особо заинтересовала. Уже потом, когда я взялся ее проходить от нечего делать, игра завлекла меня и не отпускала, пока не была пройдена. Токи — это своего рода Донки Конг на Дэнди, но вместе с тем сделанная по всем правилам жанра данной консоли. Кстати, совсем недавно я натолкнулся на игру с таким же названием для Сеги и, поиграв в нее немного, был сильно разочарован. Игра для данной платформы намного интереснее и более качественно сделана.

Итак, основная сюжетная линия игры — спасение девушки, которую украла злая колдунья. Но ей мало было того, чтобы украсть девушку, она еще и превратила ее парня в обезьянку, которой намного сложнее в жестоком доисторическом мире (именно там происходит действие). Теперь вы должны помочь ей добраться до мымры, укравшей любимую, и надавать ей на орехи. Вот с чего мы начнем.

Меню и загрузка

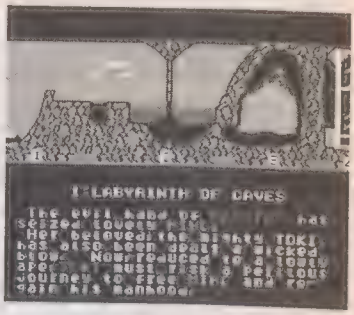
С загрузкой все просто — посмотрев ролик, нажимаете кнопку Start и отправляетесь в меню выбора количества игроков. Их может быть два, но в этом случае играть придется по очереди, так как одновременной игры вдвоем не предусмотрено. После выбора игроков вы отправитесь на карту игры — всего на ней шесть уровней, которые вам необходимо будет пройти. Загрузившись после этого в игру, посмотрите на меню экрана, оно довольно представительно.

Начнем с того, что определимся с вашей энергией. Это два сердца в начале игры слева внизу — вы можете попасть в лапы врагу только два раза, второй будет смертельным. Чуть выше располагаются жизни, которые вы имеете, и номер игрока. Посередине находятся очки, добытые в игре (левая цифра), и максимальные очки, которые можно взять в игре (правая цифра). Шкала под ними — это шкала жизни боссов, на ней изображается их энергия во время поединка, а вот кружок с цифрой внутри — количество собранных монет. В правом нижнем углу находится таймер — игра идет на время, которое в каждом одно — три минуты. То есть прохождение всей игры должно занять у вас не более восемнадцати минут.



Также внизу посередине экрана будут показаны все предметы, которые вы взяли. Но не забывайте, что они также временны, и бесконечно пользоваться ими нельзя.

Управление



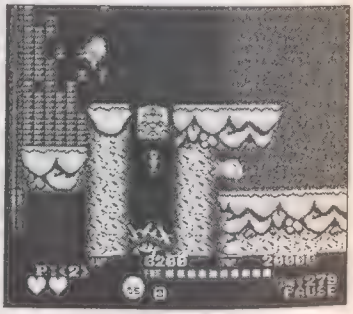
Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка A — прыжок
Кнопка B — бросок
Кнопки D-pad — управление
Кнопки D-pad + B — управление броском
Кнопка ↓ — присесть

Полное прохождение

Уровень 1: Лабиринт пещер

Начав игру, двигайтесь вперед и убейте первого на вашем пути врага — зеленую черепашку. Кстати, заметьте, что сделать это можно не только плевком, которым вы будете обычно действовать, но и при помощи прыжка (как в Марио). Идите вперед и перед ямкой направьте броски вперед по диагонали — сюда летит стая птиц, сбивая которых, вы получаете монеты, на которые потом можно будет покупать жизни. Сбив парочку из них, сползите в яму и убейте еще одну черепашку, а потом, подпрыгнув, шарик, который скачет на вас. Собрав призы (вы возьмете новое оружие, большие плевки), запрыгните на уступ и убейте вылезшую из земли белую гориллу. Теперь прыгайте вниз и бейте черепашку. Пройдя немного вперед, не торопитесь забираться по ступенькам — плюньте несколько раз, подпрыгнув, вперед, и разбейте сталагмит, а также еще один скачущий шар. Сталагмит расколется на несколько кусков, которые полетят на вас, переждите их внизу и запрыгивайте туда, по пути собрав призы. Добравшись до колодца, прикрытого сверху камнем, станьте на него и, как только возьмете статуэтку, находящуюся в нем, сразу выпрыгивайте наружу. Быстро идите вперед (надев шлем, вы получили временное бессмертие) и уничтожьте врагов внизу. Теперь, когда это сделано, прыгайте на доску, чтобы вас подкинуло вверх, и станьте влево на уступ. Пока у вас есть бессмертие, жуки, находящиеся здесь, вас не тронут. Уничтожив их, подойдите к канату и плюйте вверх, чтобы сбить паука, после чего забирайтесь сами на веревку и ползите вверх. Став на платформу, уничтожьте полипы справа, свисающие с потолка, и, пройдя вправо, дождитесь, пока нижняя рыбья голова выпустит пар. Тогда прыгайте и ползите быстро вверх по канату, и став на платформу, уничтожьте странный аппарат слева. Теперь идите по открывшемуся проходу и возьмите новое оружие — огненное дыхание.

Прыгайте вниз вдоль каната (лучше по жукам, в таком случае вы их убьете) и, быстро развернувшись вправо, убейте рыбу. Идите по скату вниз и, направив по диагонали свое дыхание, разбейте сталагмит, после чего перепрыгните его куски, разлетающиеся в стороны. Не сходя сразу со ската, убейте птицу впереди и шарик, а потом, пройдя немного вперед, — летающего жука, который разбрасывает камни в разные стороны. На него вам потребуется как минимум три попадания, но после этого путь будет свободен. Идите вперед и, увидев обезьяну, вылезшую из земли, прыгайте ей на голову и берите оружие вверху — тройные плевки. Обезьяну, кстати, придется втаптывать в грязь аж три раза. После этого, перепрыгнув яму (не стойте на уступе, он со временем обвалится), убейте еще



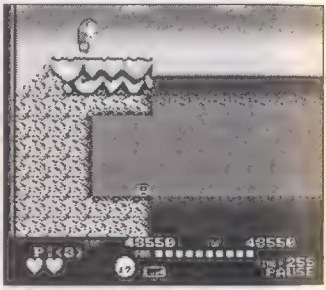
6 Зак. 815

одну обезьяну и шарик. Прыгайте вверх по ступенькам и убейте еще одного жука, став на самый краешек предпоследней ступеньки и направив плевки вверх. Также убейте бабочку, летающую вверху, и при помощи плавающей платформы переправьтесь на противоположный уступ. Став под жука, убейте его и возьмите приз слева в углу (мордочка зайца, с которой вы сможете высоко прыгать), после чего ползите вверх по канату. По пути убейте бабочку и, попав на платформу, разделайтесь с привидением, летающим вверху и бросающим в вас копья. Потом, взлетев вверх при помощи доски и груза, возьмите бессмертие слева вверху (если у вас еще есть высокие прыжки) и идите вперед, разбив сталагмит. Перепрыгнув яму, убейте зверушек, бегающих здесь, и сбейте бабочек (или птиц, кто они там), после чего двигайтесь вперед, пока не придете к боссу.

Босс 1: Пигмей

Поединок очень простой, особенно если знать, как и что делать. Стоя на расстоянии от босса, непрерывно плюйте в него, чтобы поражать не только его, но и вылетающие из-за его спины шары. Когда он начнет прыгать, быстро идите вперед и пройдите под ним (всего будет два прыжка), после чего, став в другом углу, точно так же бейте его. Скоро он откинет копыта.

Уровень 2: Озеро Нептуна



Поднимитесь вправо по горке и сбейте макаку, стреляющую из пушки. После этого возьмите приз на горке и, убив бабочку, ползите вверх по правой лиане (до левой вы не допрыгните), пока не доберетесь до уступа. Став на него, убейте рой бабочек слева и пару птиц и прыгайте влево, туда, где внизу была платформа. Перебравшись с нее на уступ слева, возьмите огненное дыхание и ползите вверх по лиане. Перепрыгнув через несколько ямок между камнями, убейте белую обезьяну с крыльями и копьем, а также дождитесь (с огнем наискосок) падения шарика на вас, чтобы прикончить и его. Идите вперед, по возможности сбив птичек (кстати, они тоже могут повредить вам, если коснутся), и прыгайте в воду. Не спешите брать новое оружие слева в нише — туда сейчас воткнется рыба-меч, которую убить нельзя. Возьмите их немного позже и плывите вниз вправо, чтобы взять еще более сильное оружие — сдвоенные плевки. Плывите вперед примерно посередине водоема и пройдите в проем. Теперь тщательно отслеживайте появление акул с разных сторон, уничтожая другую нечисть. Переплыв через столб, дождитесь, пока акула проплывет перед вами, и тогда двигайтесь вперед — вы скоро достигнете второго босса.

Босс 2: Нептун

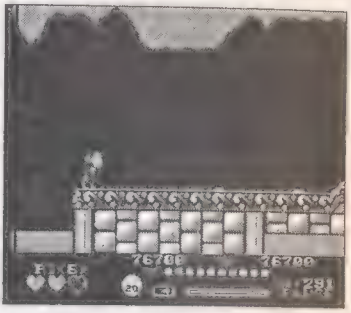
Этот босс вообще элементарен. Вам нужно просто, находясь слева от него, постоянно плевать, чтобы сбить мелких рыбок, что он посылает на вас, и самому ему попасть по голове или хвосту (только они иногда не прикрыты щитом). Очень скоро он откинет плавники, а вы сможете пройти дальше (да, это еще не конец уровня!).

Двигайтесь по узкому коридору, собирая призы и убивая редких рыбок. Скоро вы сможете подняться вверх и выпрыгнуть из воды. Став на платформу, переедьте на ней на другую сторону и быстро, не обращая внимания на белого чертика вверху, пройти вперед. Вам снова нужно будет бороться с боссом, но на сей раз — аквалангистом.

Босс 3: Аквалангист

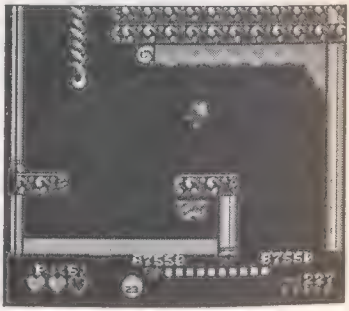
На сей раз сражение немного сложнее предыдущих, тем более что довольно сложно определить, что же все-таки нужно делать с этим боссом. А все на самом деле довольно просто. Он бросает в вас глаза — по три за один раз. Вы должны прыгнуть на них и, подпрыгивая (они все будут под вами), стрелять в босса. Хватает одной попытки, и аквалангист оставляет после себя одни призы.

Уровень 3: Пещера огня



Перепрыгните на летающую платформу и на ней доберитесь до большой платформы. Убив белую макаку, возьмите оружие и перепрыгните на площадку впереди и пройдите мимо первого огня из пола. Сразу же направьте плевки вверх, чтобы сбить двух привидений, и только потом пройдите второй огонь. Доберитесь по горке до платформы и, став на лифт, езжайте вниз. Он привезет вас в комнату с чудной птицей — ее нужно убить для того, чтобы получить ключ и открыть следующий проход. Взяв бессмертие, спрыгните прямо вниз и убейте птичку справа, после чего сходите туда и возьмите оружие и монету между огней. Далее спуститесь еще ниже и, убив белую макаку с крыльями, разбейте два сталагмита и опускайтесь вниз на лифте.

Опустившись на пол, плюньте один раз влево, чтобы разбить сталагмит, перепрыгните его осколок и точно так же сделайте со следующим. Пройдя немного вперед, разбейте третий сталагмит и убейте возле него животное. Взяв также монетку, убейте жука, разбрасывающего камни, и потом привидение. Затем, пройдя мимо огня, издалека разделайтесь еще с одним жуком и животным на земле, а также убейте привидение. Бессмертие здесь, сколько я не пробовал, взять так и не смог, поэтому идите вперед и, перепрыгнув огонь, убейте прыгающий шар (возможно, с его помощью можно взять бессмертие, но тогда вы потеряете очень много времени). Спрыгните вниз и, убив птичку (прыгайте вправо), возьмите приз и спуститесь вниз по канату. Спрыгните в самый левый угол и оттуда обстреляйте жука, после чего переберитесь на платформе через лаву. Обратите внимание, что на платформу нужно становиться, только когда она идет вправо, а не тогда, когда она идет к вам, — в противном случае вы упадете вниз, слетев с нее.



Спустившись вниз по лиане, убейте рой мух и пересеките еще одну лужу лавы на платформе (можете попробовать взять приз над лавой, но лично я этого вам делать не советую). На следующей платформе вы доберетесь до очередной чудо-птицы, за которую вам дадут ключ (эту бить придется намного дольше). Идите вправо по ступенькам и, обойдя платформу, убейте жука внизу, став напротив него так, чтобы его камни вас не доставали. Спрыгнув вниз, плывите на камне вправо, убивая птичек, и, достигнув (кстати, по пути можете попробовать взять дополнительную жизнь, прыгая по птицам вверх, — она висит прямо за скалой) берега, убейте прыгающий шар, а потом разбейте три сталагмита на гор-

ке и еще один за ней вместе с шариком (это, кстати, какие-то зеленые чудики с зубами). После этого прыгайте на цепочку над лавой и, взяв оружие, сбейте несколько птичек, чтобы набрать монет. После этого уничтожьте чудика, вылупившегося из яйца (скорлупу от него лучше перепрыгнуть), и потом еще двух, спрыгнув вниз. Будьте осторожны, так как они бросаются в вас огнями. Став на уступ, спрыгните вниз на зеленый шарик (позвольте мне и дальше их так называть), чтобы убить его, и затем прыгайте на цепочку и, взяв приз, с нее на вторую, а потом на берег (будьте осторожны, так как уступ на нем также обваливается!). Идите вперед и на горе убейте шарик и птицу, после чего — чудика из яйца внизу, быстро спрыгнув и плюнув понизу (присев).

Перепрыгнув столбик, снимите птичку, здесь летающую, и разбейте два сталагмита, после чего идите вперед — вас ждет сражение с боссом.

Босс 4: Берп

Берпом он называет себя сам, в действительности же это какой-то чудик в форме подушки на двух ногах красного цвета. Он бросает в вас буквы своего имени, которые, кстати, можно разбить. Стойте напротив и непрерывно плюйте в него, иногда разбивая буквы над головой. Лучше стоять в левом углу, так как скоро босс начнет ходить, а это единственное место, куда он не заглядывает.

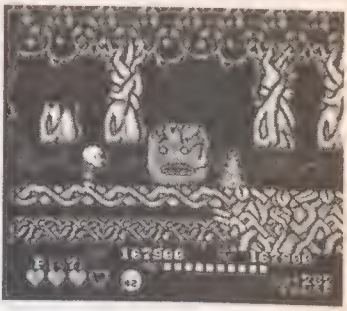
Уровень 4: Ледяной дворец

Идите вперед и, убив черепашку, сбейте птицу, кружащуюся над головой, — в ней вы найдете огненное дыхание. Теперь прыгайте по льдинкам вперед (они стоят под вами очень недолго, поэтому поторопитесь!), и на противоположном берегу убейте зеленую черепаху и шарик. Потом прыгайте вверх по ступенькам и уничтожьте еще одного, а также шарик вверху слева. Забравшись на платформу, сбейте мух справа вверху и по льдинкам прыгайте вверх, туда, где бродят две черепашки. Разделавшись и с ними, на лифте езжайте вверх. Взяв приз, убейте появившееся вверху привидение, и потом внизу двух черепах и красного дракончика. На месте одного из угробленных врагов возьмите заячью морду и запрыгните на кубик впереди. Прыгайте далеко вперед и только потом вернитесь назад, непрерывно пуская перед собой огонь, чтобы убить рыбу и взять монету. Идите вперед и на горе сбейте стаю птичек. Взяв монеты, прыгайте вперед, чтобы сначала убить черепаху и дракончика, а потом уже рыбу, и взять по возможности бессмертие (может, и дадут). Прикончив летающую обезьяну на ступеньке, станьте на лифт и езжайте вниз, приготовившись прыгать вверх, чтобы не стать жертвой рыбы. Спустившись вниз на площадку, убейте дракончика и пройдите под рыбой (лучше действительно просто пройти под ней, слишком уж она терпеливая). Убейте двух привидений, и затем трех зеленых обезьянок, скачущих на вас с горки, и, спрыгнув вниз, возьмите при помощи черепашки бессмертие. Плывите под водой, взяв ключ, и убейте осьминога, загораживающего проход. Взяв монеты внизу, поднимайтесь вверх и убейте «водяную собаку». После выхода на поверхность уничтожьте рой мошек и идите вперед — вас ждет босс.

Босс 5: Мамонт

Бить этого босса вовсе не трудно. Нужно просто перепрыгивать бивень, который он бросает в вас (раз снизу, раз сверху), и плевать по нему под хобот. Скоро он откинет бивни, а вы сможете собрать призы и перейти в следующий уровень.

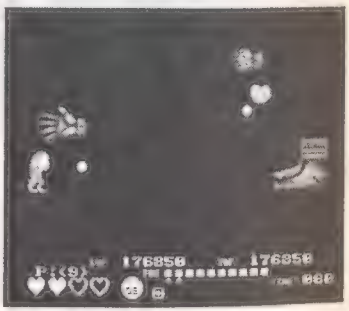
Уровень 5: Ночные джунгли



Начав игру, двигайтесь вперед и убейте петуха, прыгающего перед вами, — получите за него какой-то бонус. Прыгайте через яму и, как только перед вами из-под земли покажется зеленая ящерица, садитесь и бейте ее — потребуется много попаданий, чтобы уничтожить ее. После этого разбейте сталагмит, потом издалека еще один, и оттуда же убейте пару птиц. Над вами появится чертенок, уничтожьте его и возьмите странный приз на земле в форме какого-то крючка. После этого, разбив два сталагмита, пройдите прикрытую яму и обойдите прыгающего чудика (проще всего пройти под ним, когда он прыгает), так как убивать его придется слишком долго. Теперь убейте кабана, бегущего на вас, и, добравшись до ямы, уничтожьте сначала цветок на противоположной стороне, чтобы он не мешал прыгать. После этого перепрыгните ямку и при помощи бабочки, подпрыгнув на ней, возьмите шлем. Теперь быстро вперед, не обращая внимания на врагов, пока шлем не начнет мигать.

Перепрыгнув еще одну ямку, вы должны будете убить второй цветок и ящерицу, а также постарайтесь взять бонус в петухе. Пройдя несколько сталагмитов и прыгающих чудиков, вы придете к синей стене. Прыгайте через яму при помощи цепочки, раскачивающейся над ней, и в это время стреляйте вперед — на вас летит стая птиц. Опустившись вниз, подпрыгните на белой макаке и возьмите огненное дыхание, после чего прикончите саму макаку и сбейте несколько птичек, а также чертенка. Дойдя до доски с грузом, сбейте птичек и прыгайте вверх, а там — вправо. Сойдя с уступа, убейте бабочку и потом, взяв монеты, подпрыгните на второй, чтобы взять жизнь. После этого ползите по лиане справа вверх, не останавливаясь в комнате с прыгающим чудиком, и, попав на верхнюю площадку, убейте двух жуков слева и ползите под камнем влево, обождав, пока колесо проедет мимо. Прыгайте затем по камням, пропустив колеса, и ползите по лиане вверх. Став на колонну, прыгайте вниз вдоль правой стенки и возьмите монету, потом через камень и колесо на другую сторону, чтобы взять прыгающие ботинки. Теперь снова на камень с колесом, и влево на колонну. С нее можно попасть на летающую платформу, взять оружие, и затем запрыгнуть вверх на платформу посередине. Над ней летает жук, который разбрасывает камни, — сбейте его, став прямо под ним, и потом прыгайте на лиану вправо. Убив вверху жука, возьмите яблоко и прыгайте влево вниз, туда, где стоит доска с грузом. Подпрыгнув вверх, по кирпичам (по второму ездит колесо) прыгайте вправо и, убив черепашку, на цепочке переберитесь на противоположную сторону ямы.

Запрыгнув на колонну, посмотрите, в какой последовательности ездят платформы — вам нужно будет по ним пройти на противоположный берег, но коварные камни могут затащить вас в колючки. Взяв по возможности оружие, идите вперед, чтобы сразиться с боссом.

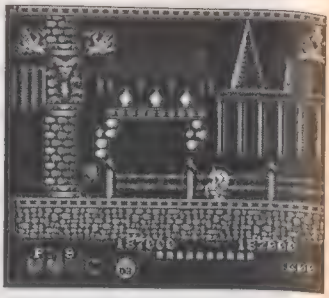


Босс 6: Части статуи

Этот босс очень коварный. Мало того, что вам придется сражаться с ним достаточно долго, так он силен, так как он еще и отнимет у вас пару сердечек. Представляет он из себя части одной статуи — две руки, которые летают вверху, и две ступни, прогуливающиеся внизу. Перепрыгнуть или как-то отсидеться, чтобы не попасть под ступни, вроде бы невозможно, по крайней мере, я этого так и не смог. Главный

орган босса, его сердце, находится справа вверху, — вам нужно постараться как можно больше раз попасть по нему.

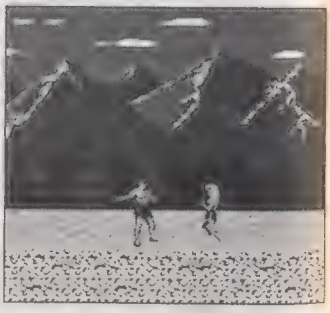
Уровень 6: Золотой дворец



Как только уровень начался, стреляйте сразу же вперед по рыцарю, который идет на вас, чтобы не позволить ему пустить по вам меч. Далее идите вперед, ожидая падения и ухода прессов (по пути придется разделаться с двумя птичками и таким же количеством черепах). Убив прыгающего зеленого чудика, станьте на ступеньку (осторожно, не попадите в пламя!) и, стреляя вверх, убейте макаку с крылышками. После этого, обождав огонь, запрыгните на платформу и не спеша идите вперед — сверху свалится еще один молот. Обойдя его, прыгайте на голову рыцарю и, подпрыгнув три раза, чтобы убить его, сигайте на другого.

Идите через гору с вырывающимся в четырех местах пламенем и убейте большую летающую рыбу (нужно стать подальше от нее, и, подпрыгивая, избегать попаданий ее плевков, и стрелять самому). Пройдите вперед, и, завидев на ступеньках двух рыцарей, не спешите прыгать и стрелять. Стоя внизу, непрерывно стреляйте вперед — солдаты сами попадут «в струю». Запрыгнув на ступеньку, убейте еще одного, стреляя вверх, и станьте на тачку. Она повезет вас вперед, и вам останется только собирать призы и вовремя перепрыгивать с одной коляски на другую. Также здесь есть и всякого рода колючки, которые вам тоже нужно избегать, перепрыгивая или приседая. С последней тачки прыгайте на платформу и убейте двух рыцарей, после чего снова становитесь на тачку и езжайте вперед. Здесь уже больше колючек, поэтому вам придется быть осторожнее. Спрыгнув с последней тачки, убейте рыцаря и белую летающую макаку, а также по возможности сбейте пару птичек вверху и идите вперед. Вас ждет сражение с боссом.

Босс 7: Колдунья

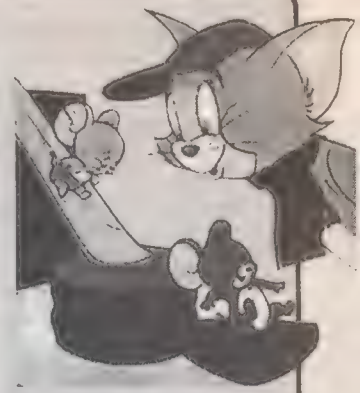


Выйдя к вам, колдунья превращается в уродливого здорового черта. Сначала бороться с ним нетрудно — просто стоите напротив и стреляете в его красное тело (не в голову), избегая крутящихся крючков, которые он в вас бросает. После этого босс просто с цепи срывается: тело его становится зеленым, голова вылезает на длинной шее, и мало того, что он шарики в вас бросает, еще и норовит подцепить рукой или рогом. Стоя в левом углу, подпрыгивайте, чтобы вас не задело и не попали шарики, и стреляйте в сердце боссу. Нескоро, но он все же погибнет, и вы спасете свою любимую. Гейм, как говорится, овер, и удачи!

Автор описания Денис НЯНЕНКО

ТОМ И ДЖЕРРИ

Software • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



Ну кто из нас в свое время не бредил этим славным мультиком? Кто не мчался на заводную мелодию, возвещающую начало долгожданного мультфильма? Собирались стайками специально для того, чтобы посмотреть на веселых и неунывающих Тома и Джерри, без устали гоняющих друг друга по дому и придумывающих все новые и новые западни противнику. Когда Запад завалил нас второсортными и низкопробными мультфильмами, этот всегда возвышался над ними, и его всегда с радостью смотрели и дети, и взрослые. Наверное, именно поэтому точно так же прижился у нас и собственный аналог фильма про Тома и Джерри — «Ну, погоди!». Но вот по второму мультфильму игры для Денди нет и не будет, а в игру по мотивам первого играют уже который год и не теряют к ней интерес.

Меню и загрузка

Со вторым все просто: никаких опций, выбора количества персонажей и тому подобного. Просто нажимаем кнопку Start, и мы в игре, посмотрев по пути несколько картинок. А вот с первым достаточно непросто — меню в игре большое и достаточно основательное.

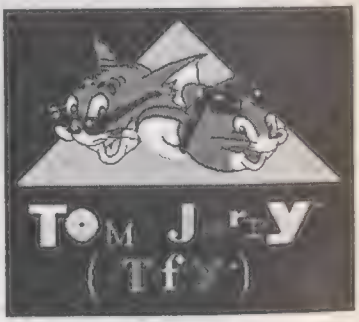
Во-первых, начнем с того, что все оно располагается внизу и как бы состоит из двух строк. Верхняя строка — это очки, которые вы заработали в игре (слева), и очки, которые можно заработать в игре (справа; так как игра начинается снова, то этот показатель равняется нулю). В нижней строке располагаются следующие параметры:

— жизненная энергия — три сердечка в начале игры внизу слева

— вид оружия — посередине

— количество жизней, также три в начале игры — справа

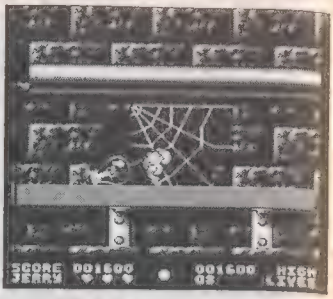
Во время использования паузы серая полоска, сообщающая об этом, высвечивается внизу посередине.



Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопка Select — смена оружия
Кнопка A — прыжок
Кнопка B — использование оружия
Кнопки D-pad — передвижение

Прохождение

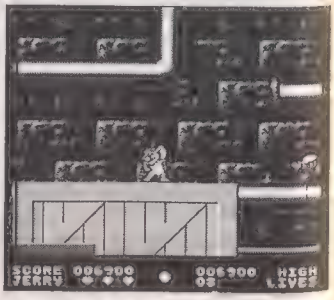


Мир 1: Канализация

Уровень 1

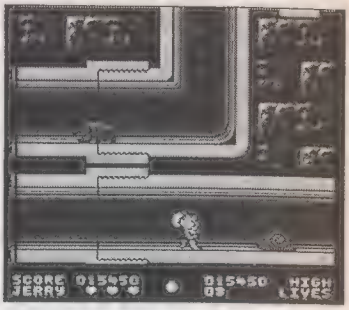
Начав игру, сразу же вступайте в бой с первыми врагами — оловянный солдатик браво марширует в вашу сторону, а за ним клацают пластмассовыми зубами вставные челюсти. Бегите вправо и перепрыгните кнопку, лежащую на полу, после чего двумя бросками прикончите паука. Прыгайте на трубу над паутиной и ползите по ней вверх, пока не появится возможность перепрыгнуть на ящик слева. Обратите внимание на муху, кружащуюся здесь, — она хоть и не ударит вас, но сможет сбросить вниз. Спрыгнув вниз с верхнего ящика влево, пройдите немного в эту сторону и, перепрыгнув расстояние между двумя ящиками, возьмите сырок. От таких сырков в дальнейшем во многом будет зависеть ваша жизнь, так как сырки увеличивают жизненную энергию. Вернувшись на предыдущий ящик, прыгайте на полку слева (перед этим, кстати, полезно будет разделаться с мухой, которая здесь кружит) и убейте паука. Забравшись вверх по трубе, бегите вправо и прыгайте вверх у дыма, вырывающегося из трубы (можно прыгать и через трубы). Убив муху наверху, прыгайте влево и идите вниз по ступенькам (по пути взяв сырок).

Добравшись до ямы между двумя полками, перепрыгните ее и потом еще одну (можете, если у вас не хватает энергии, слазать с предыдущей полки по трубе вверх — там лежит большой сырок; только когда будете лететь назад, не забудьте снова зацепиться за трубу, иначе шлепнетесь о доску и потеряете одно сердечко), и ползите вверх по трубе мимо мухи. Дождавшись, когда она будет внизу, перепрыгните на трубу и потом по маленькой трубе заберитесь на полку слева. Взяв сырки, перепрыгните на ящик и бегите вправо, где снова перепрыгните кнопку и потом еще одну яму. Бегите вправо, перепрыгивая кнопки, и заберитесь на трубу возле пара. Перепрыгнув ямку со стеклянными стаканами, идите вправо, уничтожая врагов, пока не доберетесь до трубы с сырком. Спуститесь вниз по ней (либо просто спрыгните вниз) и, стоя слева, постарайтесь перепрыгнуть на трубу слева, из которой выходит пар. Опасайтесь также капель, что падают из верхней трубы. После этого идите влево (понизу или поверху; внизу — много кнопок, вверху есть паук) и убейте яблоко на ножках, и двигайтесь далее в том же направлении до конца ящика. Прыгайте влево от трубы с паром (если хотите взять большой сырок, нужно идти вправо и, убив пару яблок и паука, найти его за паутиной) и забирайтесь по коленам трубы. Взяв жвачку, вы можете летать, надув пузырь, но нам это пока что не надо, если только на тот случай, когда вы свалитесь нечаянно вниз. Добравшись до следующей трубы с паром, перепрыгните на нее, если хотите взять сырки, а потом, убив внизу паука и пару мух, идите туда. Пройдите налево и возьмите молоток — это ваше новое оружие (оно, правда, ограничено, у вас есть всего тридцать ударов). Далее двигайтесь вправо, и, снова прикончив того же паука, спрыгните с полки вниз. Убив или не убив еще одного многоногого, идите влево и спрыгните мимо пара, чтобы убить яблоко. Идите влево и спрыгните вниз мимо паука и капель. Подпрыгнув через трубу справа мимо паука, идите в эту сторону понизу, убивая солдатиков, и потом, прикончив двух пауков в узком проходе, ползите вверх по трубе. Перепрыгнув одно ее колено, поднимитесь в самый верх и спрыгните вле-



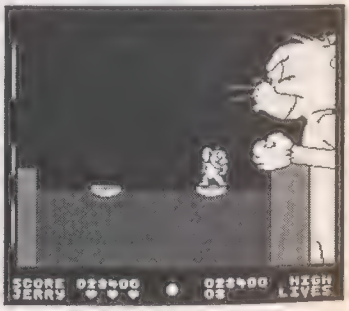
во на изгиб. Здесь вы можете спокойно надуть жвачку и лететь вверх до труб. Поднимитесь по ним в самый верх — справа будет выход из уровня. Можно использовать и другой способ, при котором конфета потрачена не будет. Спрыгните, не доползая до изгиба трубы, влево, на печь (предварительно убив там паука и по возможности яблоко) и идите влево, чтобы спрыгнуть вниз и ползти вверх по трубе. Перепрыгнув направо к следующей, вы окажетесь почти в том же месте, где были бы с пузырем, осталось только добраться до правого верхнего угла.

Уровень 2



Идите вперед и убейте рака, ползающего по трубе (два броска шариком, но будьте внимательны, так как рак ползает достаточно быстро), после чего бросьте еще два шарика по улитке. Когда она свернется, идите дальше и запрыгните на уступ, где, расправившись еще с одним раком, прыгайте вверх по лесенке. Вас будет сбивать вниз шарик воды, старайтесь забраться влево до тех пор, пока не упадете вниз под его напором. Спрыгните вниз при первом же удобном случае и, заставив улитку справа спрятаться, возьмите сырок и временное бессмертие. Оно длится в течение десяти секунд, в это время вы будете мигать, но никакой враг не сможет вас задеть. Идите влево и, перепрыгнув ямку (либо спуститесь вниз и возьмите еще одно бессмертие), забирайтесь по лесенке вверх, мимо очередной улитки, пока не окажетесь в верхней части трубопровода. Ударьте несколько раз рака, сидящего на одном месте, чтобы он прекратил свои попытки укусить вас, и, пройдя дальше, убейте ползающего за ним другого рака. Бегите вправо и перепрыгните яму, где возьмите бессмертие и сырок и прыгайте по лесенке вверх влево. Двигайтесь влево, перепрыгивая ямки, пока не доберетесь до лестницы в левом углу. Двигайтесь по ней до самого верха, где увидите улитку на уступе. Дождавшись, когда она отползет вправо, заставьте ее спрятаться и потом прыгайте вправо вниз, чтобы разделаться с раком. Убив его, можете взять большой сырок, для чего нужно перепрыгнуть яму и, стоя на уступе перед неподвижным раком, угомонить его и пройти вправо. Возвращаясь назад, снова успокойте рака несколькими шариками и прыгайте вниз. Сразу же идите вправо и запрыгните на уступ, где сидит рак. Успокоив его, пройдите вправо и прыгайте вверх по лестнице. Оказавшись наверху, заставьте улитку спрятаться и перепрыгните яму, чтобы идти влево (будьте осторожны, вас может сбросить водой вниз). Поднявшись на уступ, прикончите рака и слева по лестнице прыгайте вверх. Убив рака на уступе вверху (здесь, если у вас еще есть жвачка, можно подняться по трубе вверх, чтобы взять сырки и бессмертие), прыгайте через яму вправо и идите в ту сторону, бросаясь по улиткам и ракам и перепрыгивая ямы, пока не доберетесь до правого угла. Снова прыгайте вверх и убейте там рака, после чего идите влево через ямки. Успокоив по пути улитку, перепрыгните яму и убейте рака, после чего ползите вверх по лестнице слева. Убейте вверху рака и идите вправо. Перепрыгнув еще одну ямку и убив одного рака, вы закончите и этот уровень.

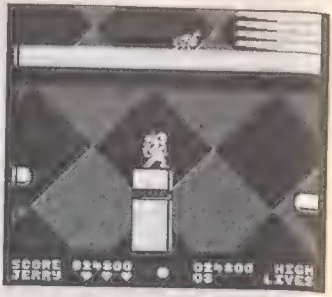
Уровень 3: Босс



Босс очень простой, как и положено быть боссу первого мира. Это Том, который бросает в вас шарики и электрические стрелы, стоя над умывальником. Чтобы победить его, нужно прыгать по тарелкам. Когда первый шарик босса утонет, прыгайте на первую тарелку, а потом переберитесь на вторую. Подпрыгивая, бросайте шарики в морду Тому, и совсем скоро вы победите.

Мир 2: Кухня

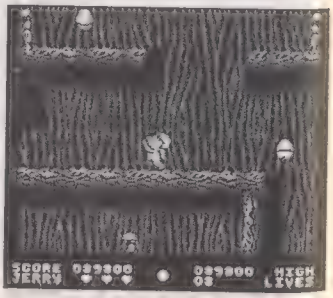
Уровень 1



Здесь появились новые и очень опасные враги — тараканы. Они очень быстро бегают, что не дает вам шанса бросить шарик с маленького расстояния, тем более что тараканы какие-то мелкие, и вблизи по ним попасть невозможно. Идите вправо, отбиваясь от этих насекомых, и запрыгните на кастрюли в правом углу. Убив наверху таракана, разделайтесь с мухой и только после этого прыгайте влево с ручки предыдущей кастрюли на кран. Здесь, прыгнув на ручку кастрюли слева, сразу же бросайте шарик или подпрыгивайте, чтобы не стать жертвой очередного насекомого и не упасть вниз. Запрыгнув на стол, разберитесь с тараканом и идите вправо к тарелкам. Убив еще парочку, запрыгните по тарелкам на горлышко бутылки и заберитесь на полку выше. Если хотите взять сырок, идите влево и, убив еще двух тараканов, спуститесь вниз по стакану, чтобы приобрести его. Иначе двигайтесь вправо и, перепрыгнув яму, разделайтесь с тараканом и вставными челюстями, чтобы взять большой сырок. После этого идите назад и спрыгните в ямку влево, чтобы взять еще один сырок. Идите вправо, убивая тараканов, и спуститесь вниз влево (взяв по дороге сырок), чтобы стать вниз к утюгу и оттуда убить еще одного врага. Теперь ползите вниз по проводу от утюга и убейте там таракана. Пройди налево, заберитесь на шкаф и, собирая сырки, двигайтесь вниз, сбегая с одной дорожки на другую. Оказавшись внизу, двигайтесь вправо, уничтожая всяческих врагов, пока не доберетесь до тупика. Прыгайте по горлышкам бутылок влево, сбивая мух, и с третьей бутылки прыгните влево на один из гвоздей, торчащих из стола (только шляпки). Запрыгнув выше, убейте таракана и прыгайте вправо вверх. По плите доберитесь вверх, пройдя направо и потом налево, и, став на сковороду, бегите вправо, избегая встречи с каплями раскаленного масла. Перепрыгнув еще одно пламя, ползите вверх по шнуру справа и убейте таракана. Идите влево и запрыгните на черпак, а с него — вправо на крышку плиты. Разобравшись с тараканом, запрыгните на коробок спичек, с него на полку и, взяв сырок, завершите уровень в углу справа.

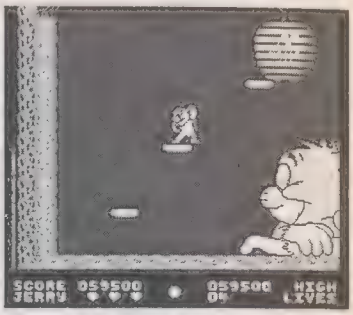
Уровень 2

Теперь мы попадаем внутрь стола. Основными врагами здесь становятся не тараканы, а муравьи, это их территория. Убив первого муравьишку, идите направо и обратите внимание, что сверху катятся желуди — это еще одна проблема этого уровня. Их также можно сбивать, но гораздо проще обходить. Заберитесь наверх, разделавшись еще с двумя муравьями. Пройдя направо и спрыгнув вниз, подпрыгните на гусенице, чтобы оказаться на полке выше, и потом еще на одной гусенице, чтобы запрыгнуть на уступ справа вверху. Прыгайте на следующий, и с него, подождав, пока спустится вниз лепесток, — влево вверх. Запрыгните на ту полку, где бродит муравей, и, прикончив его, пройдите влево и прыгайте вверх слева от разделяющего вертикального бревнышка, но не доходя второго. Прыгайте вверх и, разобравшись с муравьем, заберитесь на полку, где справа ползает гусеница. С ее помощью заберитесь на уступ справа в тупике и прыгайте влево мимо желудей. Идите влево, пока очередная гусеница не даст вам шанса забраться вверх вправо. Запрыгнув на полку, обождите, пока справа объявится муравей на следующей полке, и прыгайте туда. Убив его, подни-



майтесь вверх по маленьким платформам и, разобравшись вверху еще с одним муравьем, пройдите немного налево и спрыгните за большим сырком. После этого прыгайте вниз и, используя гусеницу, запрыгните влево на уступ. По полочкам двигайтесь вверх вправо, чтобы придти к дырке в доске. Нажав кнопку ↑, вы попадете в бонус, где вам нужно будет собрать сырки и уйти от врагов.

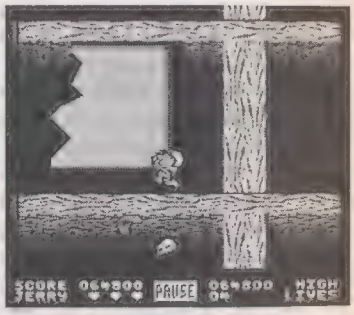
Выбравшись из бонуса, идите влево и спрыгните вниз на платформу. Теперь вам нужно сделать невысокий прыжок с самого ее края влево, чтобы попасть на платформу там. Двигайтесь по уступам вверх и при помощи гусеницы заберитесь на полку справа. Мимо желудей и муравьев доберитесь до правого угла и поднимайтесь вверх, чтобы пройти влево (по пути разделайтесь с муравьями). Здесь при помощи очередной гусеницы заберитесь на платформу слева и прыгайте вправо по таким же дощечкам (на первой будет муравей), чтобы закончить уровень.



Уровень 3: Босс

Здесь нам нужно сделать с Томом уже нечто более жестокое, чем просто бросить в него шарик. Но все равно поединок простой. Вам нужно, поднявшись на верхнюю или вторую летающую платформу, бросить шарик в очиный улей и, когда оттуда вылетит оса, бросить шарик снова, но уже по ней, чтобы она ужалила Тома. Всего нужно три осы, чтобы Том проснулся и поединок закончился.

Мир 3: Парк



Уровень 1

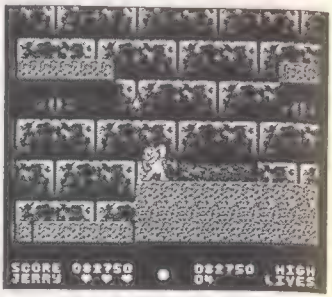
Довольно сложный уровень. Здесь, помимо коварных белок, норовящих зарядить вам между глаз желудем, постоянно кружатся сухие листья. Действуют они наподобие мух или лепестков в предыдущих уровнях, но летят по горизонтальной линии, что делает их довольно опасными. Нужно либо перепрыгивать их, либо разбивать шариком.

Бегите вперед и сбейте первого врага — белку — вместе с желудем, который она бросит в вас. Далее все время вправо до ямы. Спрыгнув в нее, идите влево (если нужно, прыгайте через яму за сырком) и спрыгните еще ниже. Здесь также обосновалась белка, но справа от вас. Взяв еще и большой сырок, идите вправо и спуститесь еще ниже, и на сей раз снова идите влево (здесь также можно взять сырок, перепрыгнув на противоположную сторону ямы). Спрыгните вниз на один ярус и пройдите вправо, чтобы, прикончив белку, взять два сырка. Потом вернитесь и прыгайте еще ниже в яму и идите понизу влево, чтобы взять большой сырок и здесь подняться вверх влево. Запрыгнув на площадку, возьмите слева сырок и прыгайте вниз в ямку, желательно вдоль левой стены, чтобы не разбиться, а спуститься по ступенькам. Внизу разделайтесь с очередной белкой и идите вправо до тупика. Здесь прыгайте вверх по гвоздю и спрыгните вправо в яму. Уничтожив белку, идите вправо. Здесь, подпрыгнув пару раз, снимите белку, что сидит вверху, и по камням справа прыгайте вверх. Зайдя в маленький коридорчик справа в стене, вы попадете в бонус-уровень, где можете собрать призы.

Идите влево и перепрыгните яму, после чего по гвоздю заберитесь вверх и бегите вправо. Перепрыгнув одну ямку, остановитесь перед второй и убейте на противоположном берегу еще одного зверька, и только потом прыгайте туда. Еще одна ямка, и поднимайтесь вверх. Идите

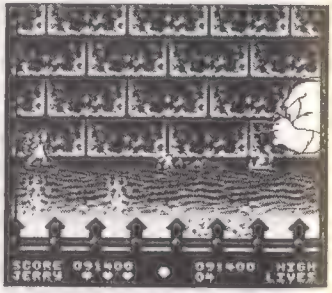
влево, снова прыгая через ямы, пока не доберетесь до гвоздя. Забравшись по нему, идите вправо через ямки. Прикончив еще одну белку, вы закончите уровень.

Уровень 2



Мы попадаем в водосточную канализацию под мостовой, и теперь на несколько минут нашими спутниками будут огоньки и капли воды.

Идите вправо и, добравшись до конца дорожки, возьмите сырок и прыгайте вниз. Здесь еще одна порция лакомства, не оставляйте его и, подпрыгнув на батуте, летите на площадку слева вверху. Пройдите до конца и соберите сырки, после чего спрыгивайте вниз и еще раз вниз слева. Подпрыгнув на батуте, станьте на перемычку и дождитесь, пока огонек внизу даст вам возможность пройти вперед. Подпрыгнув на следующем батуте, переберитесь дальше через перемычку и следуйте далее мимо капель (вреда они вам не причинят, но могут сбить, как и мухи) вправо, пока не доберетесь до спуска. Спрыгнув вниз, следуйте влево мимо ямок с огоньками (следите внимательно за их движениями, так как чаще всего здесь огоньки встречаются по двое), пока не доберетесь до очередного спуска вниз. Спрыгнув, пройдите понизу вправо, чтобы взять сырки, а потом вернитесь и при помощи батута прыгайте вверх и идите вправо мимо огоньков. Спрыгнув еще ниже, идите влево, не обращая внимания на спуск справа, и, упав вниз, на батуте перелетите перегородку. Взяв по пути сырок, идите влево и спуститесь еще ниже. Здесь горит большой огонь — перепрыгните его, когда он ненадолго станет поменьше, и затем прыгайте вправо через ямы с маленькими огоньками (перепрыгивать ямы стоит только тогда, когда огонек вверху). Спустившись ниже, пройдите влево по узкому коридору, чтобы взять новое оружие — кружку с водой. Она даст вам возможность тушить маленькие огоньки. Вернувшись обратно, следуйте влево по нижнему пути и пройдите после спуска влево. Спрыгнув вниз, идите вправо через огоньки до следующего спуска и так далее, пока не доберетесь до нижнего этажа. Здесь вам придется ждать, пока костры станут поменьше, и только после этого прыгать через них. Сделать так, чтобы огонь поубавился, можно, кстати, и при помощи плевков водой.

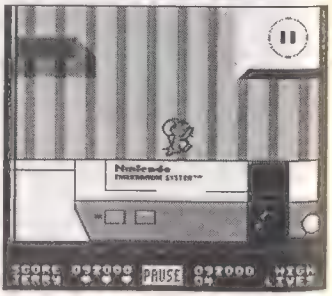


Уровень 3: Босс

Здесь вам придется немного попрыгать для того, чтобы не поджариться на огне. Но все предельно просто. Увидев начинающий разгораться по собой огонек, прыгайте на свободное место и в это время бросайте шарик в кота. Всего нужно будет попасть около десяти раз, чтобы победить в этой схватке.

Мир 4: Игровая комната

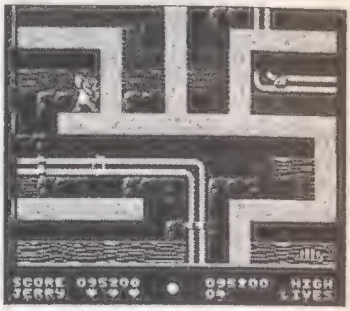
Уровень 1



Идите вперед и разбейте шарик, что катится на вас, — его можно поразить с двух попаданий. Запрыгните на приставку (это именно она, конкретно — Nintendo) и убейте солдатика, после чего с приставки перепрыгните на джойстик впереди и с него, избегая встречи с шариками, на черный магнитофон впереди. Идите по нему вправо и перепрыгните

на столбик из трех видеокассет (если прыгните вниз за сырком, придется вновь тащиться к приставке, при этом внизу полно прыгающих шариков) и спрыгните с него вправо. Пройдите под шариком и, убив солдатика, запрыгните на кассету, а с нее — на усилитесь справа. Здесь, поговорив по душам еще с одним солдатиком, прыгайте на стол вверх и идите влево. Убив солдатика, возьмите жвачку, и, когда шарики вверху упрыгают в разные стороны, надуйте ее и летите вверх. Идите по столу вправо и, перепрыгнув на колонку, прикончите солдатика и перепрыгните на полку справа. Уничтожив шарик или пройдя под ним, спуститесь на полку ниже (спрыгнув влево), и потом прыгайте вниз вправо к колонке, чтобы стать на видеокассету. Спустившись вниз, идите вправо, разбираясь с шариками, и войдите в норку.

Уровень 2

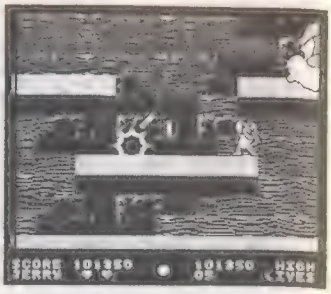


Очень интересный уровень в том плане, что он весьма и весьма разнообразен. Вам придется не только двигаться вперед, скача с уступа на уступ, но и прокладывать себе дорогу при помощи дрели, убегать от электрического тока и бороться с короедами. М-да, интересно, но вместе с тем и очень трудно.

Для начала нам нужна дрель. Чтобы ее взять, дождитесь, пока ток, что движется справа и вверху от вас по проводам, спустится вниз, быстро прыгайте вверх и запрыгните на уступ, где лежит дрель. Взяв ее, точно так же дождитесь, пока ток уйдет вниз, и спуститесь туда же. Установив дрель в активное положение, быстро, пока тока нет внизу, просверлите дыру справа в доске и пройдите в нее. Здесь вам встретится короед — бросьте в него парочку шариков (они сами автоматически включаются после каждого использования дрели), чтобы перевернуть жука на спину, и пройдите вперед. Запрыгнув на полку вверху, когда ток находится слева, быстро идите вправо и прыгайте на верхнюю полку, чтобы не поджариться. Забравшись наверх по дощечкам, просверлите отверстие справа возле тока и заберитесь еще повыше, где снова проделайте дырку в доске. Сделав небольшой прыжок, разведайте, как движется ток вверху, и заберитесь туда. Идите на ту полку, где движется короед, и, перевернув его, спрыгните вниз в очередную ямку. Пройдя мимо тока в яму, просверлите дыру влево и поднимайтесь вверх по уступам. Просверлив дырку в верхней правой доске, дождитесь, пока ток отойдет в крайнее правое положение, и прыгайте вверх влево. Забравшись еще повыше, просверлите дырку там, где висит большой сырок, возьмите его и идите вниз. Просверлив дырку в самом низу справа, идите до большого сырка и поднимайтесь вверх по среднему пути. Просверлив дырку в маленькую камеру, подпрыгните невысоко, чтобы увидеть движение тока. Когда он будет внизу, дождитесь, пока он пойдет вверх, и запрыгните влево вверх. Теперь ждите, пока ток спустится вниз, и идите вправо. Забравшись вверх, просверлите отверстие в стене слева и поднимитесь на один ярус. Теперь пройдите налево и просверлите дыру там, после чего пройдите мимо тока влево. Спрыгните вниз и наблюдайте за током. Когда весь он уйдет вниз, прыгайте по проводам вверх влево и запрыгните на уступ. Дождавшись очередного разряда, идите за ним и просверлите дыру справа. Двигайтесь по нижнему ярусу, снова просверлите дырку и бегите за током, чтобы запрыгнуть наверх влево (как избежать здесь ранения, я, честно говоря, так и не разобрался). Забравшись еще на этаж выше, пройдите вправо за током (также поражение неотвратимо) и ползите вверх по проводам. Перевернув короеда, возьмите большой сырок и пройдите влево, когда ток будет справа. Оказавшись в безопасном месте, поднимайтесь вверх по доскам до самого верха. Просверлив справа на верхней доске дыру, быстро пройдите в нее, когда ток справа будет в нижнем положении, и точным прыжком (нужно прыгать с самого края) переберитесь на противоположную сторону. Идите вперед, перепрыгивая ток, и завершите уровень.

Уровень 3: Босс

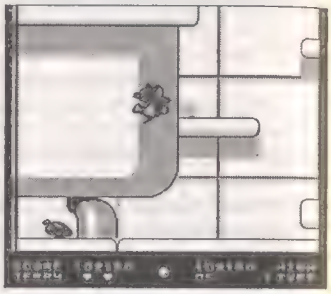
Поединок довольно сложный, ведь Том совсем озверел под конец и пытается спровадить вас из дому при помощи динамита. Вам нужно уходить от шашек, которые скачут по доскам, и бросать в удобные моменты шарики в морду или по лапам врага. Лучше, конечно, по морде, так как процент удачных попаданий во врага всегда больше, чем разбитого вашими шариками динамита. Самое результативное место — на второй полке справа. Когда Том бросает шашки вверх, они до вас не достают, а морда его оказывается прямо перед вами.



Мир 5: Ванная комната и кладовая

Уровень 1

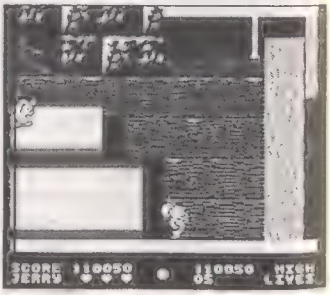
Убив таракана (старые друзья на новом месте), идите вправо, перепрыгивая кнопки (еще один атрибут первых уровней). Уничтожив вставные челюсти, прыгайте вверх по полкам слева от раковины, убивая тараканов. Запрыгнув на ванну, убейте челюсти и только после этого перепрыгните кнопку. Идите влево и поднимайтесь вверх по смесителю, уничтожая вставные зубки (здесь их особенно много, не правда ли?). Поднявшись на верхний, зеленый флакон, с самого его правого края прыгайте вправо, зажав кнопку ↑, чтобы уцепиться за шланг душа. Перепрыгните с него на полочку справа и, убив челюсть, перескочите через кнопку и идите дальше.



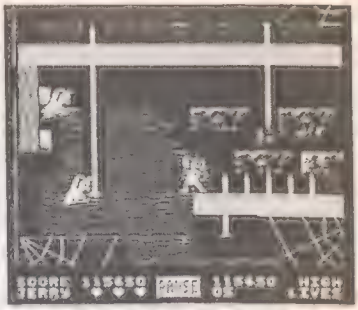
С конца полочки прыгайте вправо, чтобы достичь умывальника, и сразу же разделайтесь с челюстью. По крану заберитесь наверх и прыгайте по полкам дальше, уничтожая тараканов. Убив на верхней полке челюсть и таракана, идите вправо и двигайтесь вперед, собирая по полочкам призы и убивая тараканов. Спустившись вниз по цепочке, уничтожьте несколько челюстей по пути влево и возьмите жвачку на растении. Взяв большой сырок слева на полке, вернитесь на правую полку и осторожно спускайтесь вниз небольшими пролетами (почти в самом верху сможете взять сырок). Спустившись на полку слева от ванны, где не видно больше никаких полок, прыгайте влево вниз, чтобы стать на зеленый флакон. Спрыгните вниз слева от флакона и идите вправо, уничтожая челюсти, до раковины. Запрыгнув на очередной пузырек, подпрыгните и убейте таракана вверху. По раковине идите вправо и убейте челюсть внизу (при желании можно слазать за сырком вверх справа). Взяв еще один сырок внизу и убив таракана, пройдите в норку.

Уровень 2

Здесь полно привидений и летучих мышей, поэтому нам нужно быть очень осторожными. Для начала идите вправо по нижнему ярусу, убивая белых привидений. Когда доберетесь до гвоздей, не ходите через них (далеко в конце тупик, где вы сможете найти всего лишь один большой сырок), а идите по сверткам вверх и немного влево (туда, где ошивается летучая мышь). Поднявшись вверх, идите налево и возле второй паутины слева запрыгните на гвоздь, торчащий шляпкой вниз (длинный), предварительно поубивав здесь всех

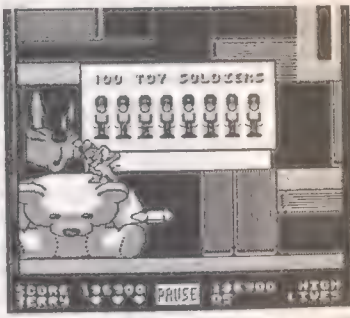


привидений. С этого гвоздя скачите на тот, что справа, и оттуда на платформу правее, утыканную гвоздями. Переберитесь через гвозди при помощи торчащего сверху гвоздя и, прибив летающую мышь, спрыгните на нитку под полкой, только точно и осторожно, чтобы не попасться привидениям. Ползите осторожно вниз, выбирая моменты (удобнее всего выбрать время, когда все три (!) мыши будут слева, и прыгнуть вдоль по нитке, внизу нажав кнопку ↑, чтобы снова уцепиться за нее. С конца нитки прыгайте вправо на платформу и, перепрыгнув гвоздик, идите в ту сторону до фотоаппарата, висящего над столом. С его верхней части прыгайте на гвоздь шляпкой книзу слева, и оттуда — на платформу справа. Идите дальше, по пути прикончив привидение, и запрыгните в углу на гвоздь. С него, добравшись до самого верха, прыгайте влево на гвоздь. Оказавшись на нем, прыгайте влево на ящик и идите влево, убивая врагов и прыгая через гвозди. Став возле нитки, убейте привидение слева и летучую мышь и, выбрав удобный момент, прыгайте влево на цепочку далеко впереди (можно сначала просто спрыгнуть вниз, чтобы стать на сверток). С верхней части цепочки прыгайте на платформу слева и идите по ней в ту же сторону, убивая мышей и привидений, а также одного паучка, и доберитесь до ключа. Взяв его, идите назад и ползите по цепочке вниз. Добравшись снова до фотоаппарата, идите той же дорогой, но теперь не прыгайте на цепочку, а заберитесь направо, перепрыгнув с нитки на гвоздь в удобный момент. Двигайтесь вперед, отбиваясь от мышей и привидений и перепрыгивая гвозди, и доберитесь до конца уровня.



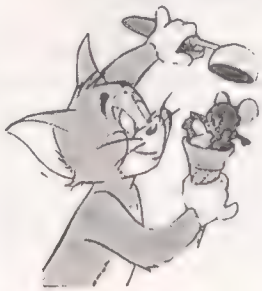
Уровень 3: Босс

Босс довольно сложный, но не потому, что хитрый, а потому, что его слишком долго нужно бить. Бить нужно только морду, выглядывающую из разных мест экрана, но в определенной последовательности. Сначала — справа, потом вверху, потом слева (самое удобное место бить врага) и потом обратно по кругу. Нужно, кроме этого, перепрыгивать ракеты, которые пускает рука Тома, причем они не просто летят вперед, а еще и возвращаются.



Победив Тома в финальном поединке, вы освободите Таффи, который сидел все это время в клетке и был приманкой. Игра окончена, осталось только посмотреть поздравления и... вставить другой картридж!

Автор описания Денис НЯНЕНКО



ТРОЯНЕЦ

сарсот • Количество игроков 2 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

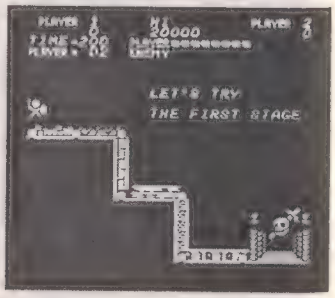
Чья извращенная фантазия могла забросить античного воина в современный, и даже постсовременный мир? Откуда мог взяться молодец с мечом и щитом там, где все уже давно перешли на гранатометы и пулеметы? Видимо, фирме Сарсот в тот момент, когда создавалась игра (а было это аж в далеком 1986 году), такая мысль не пришла в голову, и она с легкой руки решила: будь что будет, пусть Троянец сражается с суперсовременными воинами.

Вот и попал он, ничего не ведая, в мир, где уже царит разруха, где люди убивают друг друга на каждом шагу, и где человек человеку, как говорится, не брат, а волк. Кругом полно врагов с самым современным (и не очень) оружием, а у вас в руках только меч и щит, которым и придется расправиться не с одной сотней врагов.

Меню и загрузка

Попав на главную страничку игры (это там, где стоят загадочные иероглифы), вы найдете три пункта: 1 Player, 2 Player, Vs Game. Первый пункт довольно понятен как только вы нажмете его и пару секунд подождете, попав на карту игры, вы начнете новую игру за одного. Второй пункт — то же самое, но играют два геймера по очереди. А вот третий пункт довольно загадочен — это поединки на мечах двух игроков. Зайдя в этот режим, вы сможете подраться на мечах друг против друга. Бой ведется до трех побед.

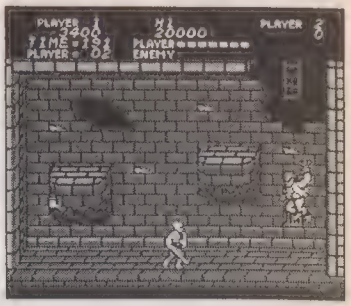
Начав игру, внимательно осмотрите экран. Вся информация об игре располагается в верхней части монитора. Это, во-первых, номер игрока, время на прохождение уровня и количество жизней — в левом верхнем углу. Посередине располагается рекорд набранных очков (цифры вверху), а также шкала жизни — ваша и босса (внизу). Ну и, наконец, в правом верхнем углу находится информация второго игрока, но только в том случае, если он есть.



Управление

Кнопка Start — пауза в игре, загрузка
Кнопка Select — выбор режима игры
Кнопка A — щит
Кнопка B — меч
Кнопки ←/→ — движение
Кнопка ↓ — приседание
Кнопка ↑ — прыжок

Враги



Здесь дано краткое описание основных врагов, с которыми вы встречаетесь в игре (кроме боссов), и меры по их уничтожению.

1. Серый рыцарь — самый распространенный враг, мало того, что он встречается на протяжении всей игры, так еще и в просто громадных концентрациях! Но зато это самый простой и слабый враг, берет он только психическим воздействием. Достаточно одного удара, чтобы завалить такого парня. Сам он пытается ударить вас синей дубиной, но это у него редко получается. Тех, что прутся вам навстречу, нужно убивать сразу, а от тех, что сзади, можно и убежать. Они садятся, чтобы ударить вас (по-видимому, в самое мягкое и выпуклое после головы место), а вы за эти мгновения уже успеваете пройти метр, а то и больше.

2. Красный рыцарь — очень опасный враг, так как использует два вида оружия: бомбы и кинжалы. Вторые он чаще всего бросает издалека, а первые — с близкого расстояния. Вам нужно либо перепрыгивать их, либо приседать и защищаться. Чтобы убить этого врага, потребуется два удара мечом.

3. Рыбы встречаются только в одном уровне, да и там только в одном месте, но, тем не менее, это весьма опасный враг. Чтобы избежать укуса рыбы, нужно либо ударить ее (но только в том случае, если она плывет по воде), либо пропустить, присев (когда рыба прыгает).

4. Арбалетчики также встречаются в одном уровне, и точно так же — в одном уровне. Они довольно тупы, так как могут стрелять только в трех направлениях: вертикально вниз и по диагонали в две стороны. Бороться с ними не стоит, только время и здоровье потеряете, да и неизвестно еще, можно ли их убить, даже с сапогами.

5. Бомбардиры встречаются в нескольких уровнях и также являются довольно опасными врагами. Точнее, не они, а бомбы, которые они бросают на вас сверху. Если сначала это всего три бомбы, то потом бомбардиры начинают борзеть и бросают сразу целые цепочки, да еще и несколько. Убить бомбардира невозможно.

6. Метатели динамита встречаются только в первом уровне и являются одними из самых простых врагов. Динамит, который они выбрасывают из окон, достаточно долго не взрывается, что дает вам шанс не только уйти от ответственности, но еще и надавать этому самому метателю, чтобы неповадно было. Беда только, что метатели по одному не сидят: убив врага в одном окне, вы увидите, как из соседнего выглядывает точно такой же. Да и стоит ли время на них тратить?

7. Выпадающие из дыр в стенах бомбы ведут себя намного разумнее тех, кто их выбрасывает. Каждая бомба летит в противоположную сторону от того места, куда полетела предыдущая, ну а если таких дыр в одной комнате две, вы можете получить настоящий ад.

8. Панки с топорами, после того как вы уделаете их в качестве боссов в первом уровне, срочно переквалифицируются в обычных врагов и будут досаждать вам на нескольких уровнях. Они довольно сложны как враги, так как нападают чаще всего вдвоем, но у них есть одна радостная для вас черта: топоры, которые они бросают в вас, можно отбить мечом. Каждый панк требует трех ударов и только после этого отправляется восвояси, отдав свое место другому панку (J).

9. Панк со звездочками встречается в качестве обычного врага только в первом отрезке последнего уровня, да и то как приложение. Он летает над вами, забрасывая звездами, и от них почти никуда не деться! Убить его также невозможно, так как панк постоянно прыгает и не дает шанса до него добраться.

Предметы

Вот описание некоторых предметов, которые вы сможете или не сможете взять в игре. Особенность Трояна такова, что в игре почти не встречается призов, а те, что есть, можно пересчитать по пальцам. Тем не менее, вы должны знать, что несет вам тот или иной предмет.

1. Сапог — высокие прыжки, от двух до трех раз можно совершать их, потом сапог исчезает. Выглядит этот приз не очень заметно — какое-то подобие ботинка серебристо-белого цвета.

2. Ключ позволяет открыть дверь, через которую необходимо пройти для дальнейшей игры. Часто его можно взять в результате сражения с каким-нибудь псевдобоссом, а иногда он просто висит где-нибудь над головой.

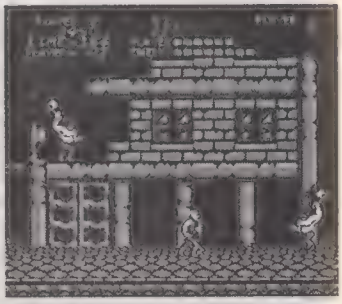
3. Сердце с крылышками (такое, как на экране выбора режима игры) дает вам шанс восстановить жизни, но встретить его можно чрезвычайно редко. Иногда оно вываливается из какого-нибудь убитого врага и парит в воздухе, пока вы его не возьмете или не пройдете дальше.

4. Жизнь можно взять только в двух местах в игре, и они ниже описаны. Чтобы взять ее, нужно разбить бочку в конкретном месте и потом приобрести значок 1Up.

5. Красный диск с белым крестом — 10000 очков, также можно взять в строго ограниченных местах.

6. 2000 очков встречаются несколько чаще, чем 10000, но все же очень редко. Они так и выглядят — надпись, состоящая из цифр.

Прохождение



Уровень 1: Городские развалины

Двигайтесь вперед, срубая на ходу серых воинов с дубинками, и скоро доберетесь до люка. Как только вы подойдете к нему, он откроется и оттуда вылезет синий урод с базукой. Бейте его, присев возле люка, и потом прыгайте вниз либо просто перепрыгните люк. Если свалитесь в него, вам будет необходимо сразиться с панком, прыгающим по канализации и бросающим в вас каких-то жуков и звездочки. Убив его, возьмите сапог слева в комнате и, подойдя под лестницу, нажмите кнопку ↑. Теперь вы обладаете возможностью высоко прыгать, но только несколько раз (два).

Идите дальше, и встретите парня в красной одежде — он бросит в вас кинжал (его можно отбить). Теперь вы дошли до дома, в окне которого также сидит какой-то гад. Высоко подпрыгнув (если у вас еще есть сапог), убейте его, а потом того, что высунется из соседнего окна. Нужно также следить за тем, чтобы не нарваться на динамитную шашку, которые они выбрасывают вниз. После этого идите вперед, чтобы сразиться с первым боссом.

Босс 1: Панки с топорами

Босс очень простой. Прикончите сначала того панка, что справа, так как он набросится на вас первый, а потом и второго. Ничего особенного для этого делать не нужно — просто без остановок бейте врагов мечом.

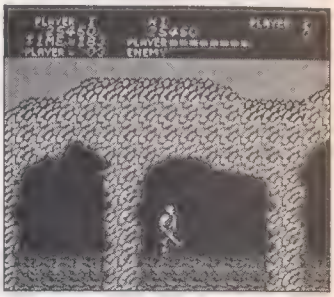
Попав в следующий отрезок, двигайтесь вперед, срубая все тех же серых воинов, пока не доберетесь до люка. Та же комбинация, что и прежде. Если вы спрыгнете в него, вам придется драться с «перекати-полем», чудиком, который почти постоянно катается по полу. Чтобы его

убить, вам придется перепрыгивать через него, а бить только тогда, когда он сам развернется. Снова взяв сапог, вы сможете выпрыгнуть назад. Двигаясь дальше, снова убейте красного воина, а также еще нескольких серых, и идите мимо парней, выбрасывающих динамит из окон, — все равно их слишком много. Скоро вы встретитесь со вторым боссом уровня.

Босс 2: Боксер

Проще всего в поединке с этим боссом — ломиться напролом. Он хотя и боксер, но орудует самым что ни на есть настоящим гранатометом. Поэтому рвитесь вперед и постоянно машите мечом — так и снаряды можно отбить, и боссу по голове надавать.

Уровень 2: Каньон



При переходе на второй уровень вам автоматически увеличат до максимума шкалу жизни, поэтому за собственное здоровье опасаться вроде нет резона.

Быстро двигайтесь вперед, отбиваясь от серых воинов (от красного, что выйдет сзади, лучше убежать) и следя за тем, чтобы по вам сверху не попали арбалетчики. Они стреляют только в трех направлениях — по диагонали в разные стороны и вниз. Совсем скоро вы придете к пещере. Идите по ней, и скоро придете к боссу. Это то же самое «перекати-поле», с которым вы, может быть, сражались в первом уровне в канализации.

Босс 3: Перекати-поле

Чтобы уничтожить этого босса без потерь, используйте следующую тактику. Станьте в среднее окно (пещера поделена на три части колоннами) и перепрыгивайте босса, когда он катится на вас. Разворачивается босс только в углах, поэтому вы сразу заметите его превращение. Только когда он развернулся, его можно бить. Сразу после удара отходите назад и подпрыгивайте, чтобы перепрыгнуть снова начавшего кататься босса.

Идите вперед и прыгайте в озеро. Вам предстоит идти через завесу из ракет, которые бросают сверху «летуны». Сбить таких врагов не представляется возможным, поэтому нужно просто двигаться вперед, внимательно наблюдая за падающими снарядами. В какой-то момент вас начнут атаковать рыбы. Вам нужно либо убивать их, если они не прыгают, либо пропускать, приседая, тех, которые подпрыгивают из воды. Дальше из воды выскочит мерзкий красный тип, который начнет бросаться в вас огнями. Бейте его (можно отбивать и огни, но это довольно опасно) лучше всего сидя, но не забывайте про бомбардировщиков вверху, которые могут сбросить ракеты вам прямо на голову. Дойдя до конца озера, выйдите из него (если вы не убили до тех пор красного гада, он исчезнет сам собой) и сразитесь с очередным боссом. Его мы также уже видели — это панк со звездочками и жуками.

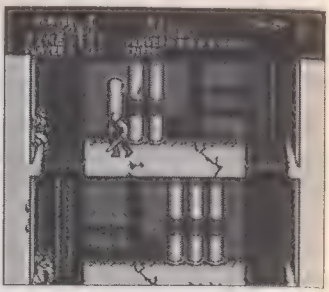
Босс 4: Панк

Если вам повезет, босса можно ухватить и не выпускать до тех пор, пока он не откинет копыта, — важно просто очень часто бить мечом. Если же это не получится, нужно будет постараться, чтобы отбить звезды, которые он кидает. Для этого ставьте защиту и бейте врага, только когда он сам идет к вам.

Уровень 3: Здание

Теперь нам нужно спуститься вниз по огромному зданию. Оказавшись на верхнем этаже, идите вправо, отбиваясь от серых воинов, и станьте на лифт. Он отвезет вас на этаж ниже — отсюда идите влево, уничтожая красных воинов с кинжалами (или это бомбы?). Доехав на втором лифте на этаж ниже, идите вправо мимо бомб, которые катятся на вас, и как можно

быстрее станьте на лифт, чтобы доехать до следующего этажа и сразиться еще с несколькими серыми воинами. Дальше все повторяется до боли — на следующем этаже красные воины (быстро идите вперед и сходу уничтожьте первого, а второй сзади сам исчезнет вместе со своей бомбой, как только вы станете на лифт), потом снова бомбы (сначала стойте на месте, потому что первые две бомбы выкатятся на середину и там взорвутся, а потом идите быстро на лифт) и только потом босс.

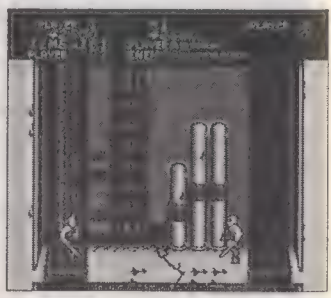


Босс 5: Костолом

Босс сказочно простой, особенно если знать, что и как он может делать. Здесь уже напролом не попрешь — нужна тактика. Правда, простая, но все же. На каждый ваш удар босс реагирует совершенно правильно. Нет, он не начинает прыгать и не сворачивается в перекати-поле, он просто начинает мутузить вас дубинкой. Поэтому используйте следующий прием. Когда босс идет на вас, двигайтесь навстречу и вы, и на расстоянии удара бейте мечом, а потом быстро отходите назад. Босс ударит дубиной и тоже отойдет назад, ну а дальше все повторяется. Удачи!

Снова спускаемся вниз по зданию, и первые враги, которых мы здесь встречаем, — панки с топорами (первый босс). Быстро ударьте несколько раз того, что справа, и, не дожидаясь второй атаки или того, что прет на вас сзади, становитесь на лифт и езжайте на следующий этаж. Здесь быстро идите вперед и, когда спереди и сзади выйдет по красному воину, ждите до последнего, пока снаряд того, что сзади, вас почти не догонит, чтобы сесть и, ударив переднего, быстро забраться на лифт и смыться на этаж ниже. Здесь быстро идите вправо, все время подпрыгивая и срезая серых воинов (под ногами катаются бомбы), чтобы успеть до лифта до тех пор, пока вас не уделали. На следующем этаже, присев или поставив щит на топоры панка слева, убейте его после того, как он осмелится к вам подойти, и быстро идите на лифт, чтобы не получить топором по затылку от второго панка.

На следующем этаже все по плану — красные воины. Но теперь вам сначала придется перепрыгнуть снаряд того, который сзади, и только потом, убив врага справа и перепрыгнув еще один снаряд, стать на лифт. Предпоследний этаж — все по-прежнему, бомбы и серые воины. Уничтожив нескольких врагов, вы спуститесь на нижний этаж, чтобы сразиться с очередным боссом.



Босс 6: Оранжевый рыцарь

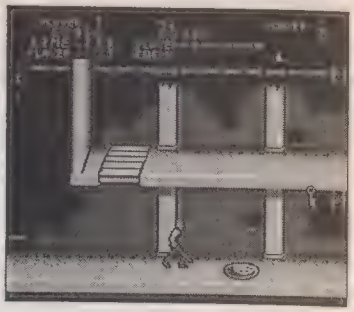
Драться с этим боссом довольно сложно, ведь он настоящий фехтовальщик. Мало того, что у него есть меч, так он еще и щит с собой прихватил, чтобы надежней было. Но сразить его можно при знании одного приема: рыцарь почти что совсем беззащитен перед ударами с воздуха. Прыгайте на него и бейте по голове мечом, чтобы сразить быстрее.

Уровень 4: Завод

Двигайтесь быстро вперед, срезая серых воинов, пока не доберетесь до люка. Как обычно, в нем скрывается солдат с базукой, а в канализации — панк с топором. Убив его или пройдя мимо люка, возьмите ключ и, отбиваясь от серых и красных воинов, пройдите немного назад, туда, где над вами есть некое подобие лестницы на верхнем этаже. Нажав здесь кнопку ↑, когда люк откроется, вы сможете запрыгнуть в отверстие и идти вперед по второму этажу.

Быстро идите вперед, отбиваясь от серых рыцарей, наседающих спереди (тех, что сзади, бейте только в случае необходимости), и спрыгните вниз с уступа. В очередной люк непременно

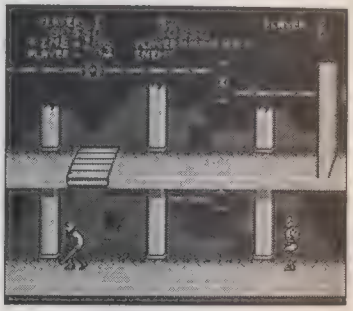
зайдите — врагов здесь нет, зато есть жизни. Ударив по одной из коричневых бочек, вы сможете приобрести дополнительную попытку (либо ничего не приобрести, из бочки может выскочить крыса). Чтобы взять ее наверняка, приобретите сапоги и с их помощью разбейте одну из верхних бочек. Взяв после этого ключ, выходите из канализации и быстро шуруйте вперед, чтобы успеть запрыгнуть в очередное открывшееся отверстие прежде, чем вас догонят серые воины. Убив красного солдата, вы будете иметь дело с боссом.



Босс 7: Боксер, который не боксер

Это тот же враг, которого мы бивали уже в одном из предыдущих уровней, и тактика боя с ним точно такая же — нужно ломиться напролом, но не слишком, так как впереди еще целый отрезок уровня. Здесь можно применить кое-что новое. Нужно, стоя на максимально близком расстоянии к боссу, держать щит и сидеть — он выпустит снаряд, который полетит через вас, и, долетев до определенного места, вернется назад, вам за это время нужно ударить босса и перепрыгнуть бомбу.

Берите ключ справа над головой и идите влево, отбиваясь от серых и красных воинов, чтобы свалиться вниз, в открывшуюся ямку. Здесь вам предстоит просто ледовое побоище — бомбы, серые воины, а также красные сыплются просто рекой. Тем не менее, идите вправо, чтобы встретиться с перекати-поле, за которого вам дадут ключ, и вы сможете подняться вверх на этаж и дойти до босса.

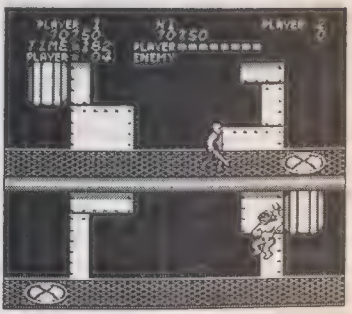


Босс 8: Панк

Это все тот же враг, но теперь гораздо более сильный. Ведь помимо того, что он сам нападает на вас, здесь еще постоянно катаются бомбы! Сущий ад!!! Но есть один фокус: панка можно попросту зажать в правом углу и там его не отпускать, пока не откинет копыта, гад!

Уровень 5: Коридор вниз

Начало очень простое. Ударьте по левой из трех бочек, чтобы получить две тысячи очков (в средней три паука, а за правой скрывается дыра с бомбами), и прыгайте в люк. Здесь вам придется сразиться с панками (те, которые с топорами). Идите налево, отбиваясь от топоров гада, и замочите его, а потом (если выползет) второго там же и прыгайте в люк, не взирая на то, что сзади еще какие-то чмыри прут на вас.



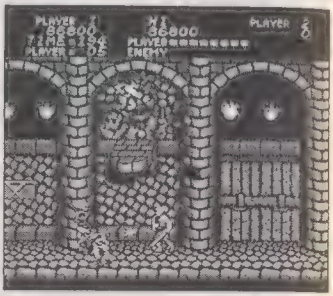
Ниже — снова панк с топором, но теперь уже справа. Придется раскроить голову и ему, нужно же как-то попасть к заветному люку, чтобы перебраться на этаж ниже. Здесь на вас нападать никто не будет — тут только бомбы, от них уйти много проще, чем от топора панка. Попав на следующий этаж, разбейте все бочки — в них находятся энергия, две тысячи очков и дополнительная жизнь.

Попав на этот этаж, быстро скачите за убегающей бочкой (та, что стоит, будет бросать бомбы) и разбейте ее — в ней находится приз, 10000. После этого падайте в очередной люк и бейте босса.

Боссы 9 и 10: Костолом и Боксер

С костоломом все понятно — он ни капельки не изменился, и у него все та же техника. А вот боксера, который на самом деле базукер, придется бить по сложной, но также уже проверенной схеме — пропускать снаряды и только потом нападать на него. При этом вы должны внимательно следить за врагом, точнее, за его снарядами, так как иногда они делают маленький круг.

Уровень 6: Последнее прибежище



Довольно сложный уровень, но ничего особенного. Основное отличие начала игры в том, что, помимо обычных врагов, вас постоянно атакует панк со звездочками — он прыгает вверху и бросает их в вас. Броски его довольно точны, поэтому вам приходится постоянно двигаться.

Начав игру, идите как можно быстрее вперед, уничтожая серых и красных воинов и избегая зарядов панков (при помощи щита или быстрой ходьбы вперед). Панк неотступно следует за вами, и герою нужно двигаться как можно быстрее и точнее. Кстати, нападения серых воинов сзади можно избежать, если постоянно уходить от них. Так как они атакуют сидя, то не успевают ударить вас, как вы уже отходите. Через некоторое время вы встретите босса.

Босс 11: Оранжевый Рыцарь

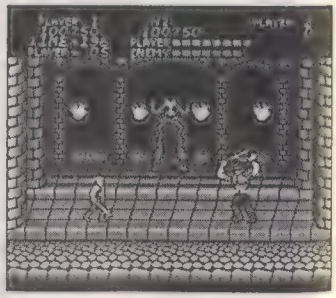
Драка в целом такая же, как и однажды в здании. Вам нужно прыгать на босса и бить его мечом по голове. Учтите, что удар надо наносить как можно точнее в последний момент, когда уже опускаетесь на врага, — только тогда меч достигнет своей цели, и вы сможете уничтожить босса.

Начав игру в новом отрезке стойте на месте, пока бомбардир сверху не выпустит очередь снарядом и потом начнет метать другую — только тогда идите вперед в небольшой зазор меду ними, по пути срезая серых рыцарей. После этого подойдите и станьте прямо напротив рисунка в стене, чтобы очередная цепочка бомб не прошлась по вам. Идите вперед, уничтожая серых и красных воинов и проходя через кучи снарядов, и довольно скоро (может, и не очень) придете к боссу.

Босс 12: Гладиаторы

Бить этих боссов очень просто. Выходят они по одному и размахивают над головой молотом. Нужно просто быстро подойти, сесть и непрерывно бить врага, пока он не откинет копыта. Разделавшись с двумя гладиаторами, вам предстоит сразиться с заключительным боссом — красным рыцарем.

Финальный босс: Красный Рыцарь (Ахиллес)



Хотя у этого босса щита и нет, но лучше всего, если вы изберете ту же тактику, что и с Оранжевым Рыцарем. Прыгайте и сверху наносите удар, а потом быстро отходите, так как боссу ничего не стоит нашинковать вас мелкой стружкой всего парой ударов. Чтобы он не смог ударить вас, когда вы отходите, постоянно бейте мечом — это заставит его входить в защиту (либо сами защищайтесь, не зря же у вас щит в руках). После уничтожения врага вам предстоит получить поздравления (правда, на японском, но это ничего, это все равно понятно и приятно), а также посмотреть всех боссов, с которыми вы дрались, а также их настоящие имена (пусть они меня простят, кого обозвал).

Автор описания Денис НЯНЕНКО

1942

Пароли этапов: 7G117, EGO13, E4113, ZDIIX, IRIID, TY2NU.

Пароли миссий:

	2 : 73Q17;
3: E3QG3;	4: L3QG3;
5: S3QG3;	6: Z3QG3;
7: 13QG3;	8: P3QG3;
9: W3QG3;	10: 33QG3;
11: A3QG3;	12: H3QG3;
13: U3QG3;	14: 53QG3;
15: K3QG3;	16: F3QG3;
21: M3QG3;	22: R3QG3.

1945

Чтобы поставить CONTINUE нужно зажать «START», «Turbo-A», «B».

3 EYES

Пароль для продолжения приключений: TAXANTAXAN.

А если и этого мало, тогда наберите пароль: FINALSTAGE.

1) ONAPPMBPPF (Комната с драгоценностями в конце 1 игры).

2) CKBPPAAPEE (Комната с драгоценностями в конце др. игры).

3) GBCPHAAHAD (Дом Рут).

ABADOX

Неуязвимость и все оружие. Нажмите A, A,B, B, A, B, START. Как только игра начнется, еще раз нажмите START (пауза). При снятии паузы вы обнаружите, что вооружены всеми видами оружия.

ADDAMS FAMALY 2: PUGSLEY`S SCAVENDER HANT

Самый полный участок игры – комната в доме на втором этаже. Чтобы войти, встань точно посередине между дверями и нажми ↓ – очутишься в комнате с сердцем и тремя жизнями. Встань над дверью, забравшись по лестнице, и нажми ↑ – попадешь в другую секретную комнату.

Пароль последнего уровня. Введи "6R2KK" и ты начнешь игру с Фестером, Средой, Гомесом и Бабушкой. Чтобы закончить игру, войди в среднюю дверь на первом этаже. Там предстоит схватка с финальным боссом. Победишь – считай, что игра пройдена.

Вместо паролей. В разделе "PASWORD" пять раз набери B. Появится надпись "ERROR". Начинай игру, не обращая внимания на это сообщение об ошибке.

ADVENTURE ISLAND

Продолжение игры. Дойдите до самого конца зоны 1 – 4. Сразу перед знаком G спрятано яйцо, разбив которое, обнаружите Пчелу. С пчелой вы можете бесконечно долго продолжать игру, нажимая одновременно: →, START. Уничтожьте противника ударом по голове. Голова исчезнет. Нажмите паузу, и голова следующего врага появится на туловище только что убитого.

ADVENTURE ISLAND 2

Выбор острова. На заставке нажмите: →, ←, →, ←, A, B, A, B. На экране появятся слова: Режим выбора острова (World SELECT Mode). С помощью кнопок ↑, ↓ выбирайте остров, на котором хотите играть.

ADVENTURE ISLAND 4

Пароль на третий этап:
9SFT-JT-VZ.

ADVENTURES OF DINORIKI

Продолжение игры: на заставке, удерживая кнопку ↑, нажмите START.

ADVENTURES OF LINK: ZELDA II

Чтобы сыграть с более сильным героем, сыграйте всю игру с любым героем. Затем начните игру вновь с тем же героем до того момента, пока он не доберется до первого дворца. Когда ваш герой

положит драгоценность в статую и его очки начнут расти, нажмите START. Затем на втором дж. одновременно нажмите A, ↑. Теперь можно сохранить игру, но выбрать другого героя. Ваш новый персонаж получает все очки, заработанные старым героем. То же самое нужно проделать и во втором дворце. Если Линк получает волшебное заклинание и перчатку, он может отправиться во второй, третий и пятый дворцы. Используйте волшебное заклинание, одновременно нажав кнопку A, ←, →.

ADVENTURES OF LOLO

Этаж 5	Комната 5 – CMZJ
Этаж 7	Комната 4 – DCYT
Этаж 8	Комната 5 – DLYK
Этаж 9	Комната 2 – DPYH
Этаж 10	Комната 3 – GZVY
Этаж 10	Комната 5 — VHTK

ADVENTURES OF LOLO 2

Пароль последнего уровня: VQTD.

Пароли четырех тайных комнат:

1) PROA ; 2) PROB ;3) PROC ; 4) PROD

Пароли уровней

Этаж 4	Комната 5 – HHKK;
Этаж 5	Комната 2 – HBKM;
Этаж 6	Комната 4 – HJKR;
Этаж 7	Комната 4 – QHDK;
Этаж 8	Комната 1 – QVDT;
Этаж 9	Комната 3 – QYDL;
Этаж 9	Комната 5 – QJDR;
Этаж 10	Комната 2 – QDDQ;
Этаж 10	Комната 4 – VPDP;
Этаж 10	Комната 5 – VHTK.

ADVENTURES OF LOLO 3

Чтобы пропустить первые два уровня и попасть сразу в третий уровень, необходимо ввести пароль : 2222 2222 2222 2222.

После того как вы ввели пароль, хватайте яйцо и ключ, сделайте мост из радуги и направляйтесь в третий уровень.

Пароли уровней

2) CB1M Y9HZ JH11 KNJP;
3) 22CN JPVK 8Z63 429M
4) BMS+ L1FF PBYN 9SF5;
5) N4QG 8VNS WS6H YWW8
6) 12P4 GP2B 9TGR QZW3;
7) NS5V CDF4 L6B7 2+BY
8) 3PD5 8VYR WDDZ 1LDF;
9) V4Y3 23G1 5J3+ JNDN
10) 24RD TSRT HG3V H4QS;
11) NDRJ S8RS HVWW CK8B
12) D4+D 1RRF CMDT +21Q;
13) M3SB 78FD 932B 326B
14) ZGNY PTRS +QTZ 3QSV;
15) 1HRR PR1B 946W TFKZ
16) QKKH SQ53 6DP3 NJ+6

ADVENTURES OF ROCKY & BULLWINKLE AND FRIEND

Пароль секретных возможностей. Начав игру, нажми на втором джойстике B, A, A, START, A, B, A. Помни что, получив секретные возможности, ты не сможешь прыгать.

ADVENTURES IN MAGIC KINDOM 2

Пароли уровней

2 – BLNK; 3 – MMC!; 4 – PHXY;
5 – GTRS; 6 – BCHK; 7 – HCVX; 8 – VZLJ.

ADVENTURES OF RAD GRAVITY

Пароль планеты TELOS:

1$2N0K!C5530FWMX7$NS.

ADVENTURES OF ROCKY AND BUII INKLE (THE)

Начав игру, на втором джойстике нажмите **B, A, A, START, A, B, B, A.**

AFTER BURNER

Когда появится экран окончания игры, одновременно нажмите кнопки A, B и SELECT.

BATMAN 2

Пароли уровней

1-1 – LPRZ; 2-1 – NMLL; 3-1 – LGZQ;
4-1 – GNXF; 5-1 – QGVN; 6-1 – FFHG;
7-1 – GPZT; 1-2 – MDRR; 2-2 – NWKL;
3-2 – GPTW; 4-2 – KHCN; 5-2 – WBZT;
6-2 – CKQG.

BATMAN 4

1-2 DRR; 2-1 NMLL;
2-2 NWKL; 3-1 LGZQ;
3-2 GPTW

BATMAN RETURNS

Пароли уровней

1-й -Y958 65 B872 26;
2-й -6114 21 79Z4 23
3-й-BD7X 82 Y331 99;
4-й -2D7X X7 YD69 4!
5-й-8Y7D XZ 1894 4!;
6-й -DY7Z XZ 2BDY 4B
7-й-*21!61 X**3 26;
8-й -647* XZ 2Z64 *X
9-й-*21X 69 X9*3 79;
10-й-4!5* !5 *242 79
11-й-263X 8B Y926 XX;
12-й-4!5* !D *847 *Y
13-й-4!53 !3 *D4Z 9Z;
14-й-4!53 !D *348 3*
15-й-6Y75 XZ 2164 D2;
16-й-431Z 61 ***9 5D
17-й-6731 8B 2427 2*

Пароль бессмертия: BB55*6 4515 15

Дополнительные 9 жизней:

– в экране OPTIONS выделить REST;
– на джойстике 2 набрать: ↑,↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A
– на джойстике 1 выбрать кол-во жизней.

BATTLE-CITY

На заставке после выбора героя нажмите:
↓+START – семь жизней
↑+START – десять жизней.

BATTLE ROAD

2 – BEAUTIFUL! 5 – EXISTING!
3 – CHARMING! 6 – FANTASTIC!
4 – DREADFUL! 7 – GREAT!

BATTLE SHIP

Пароли уровней

3-4 –5289 5-1-8004
6-1-1553 3-5-4174
5-2-5529 6-2-7850
4-1-3500 5-3-4524
6-3-5669 4-2-3642
5-4-4797 6-4-9381
4-3-4412 5-5-9376
6-5-9374 4-4-3379
Финал—1992 7-1-4653
8-1-5617 7-2-5012
8-2-5036 7-3-8831
8-3-6297 7-4-9457
8-4-8629 7-5-6098
8-5-8397

BATTLETOADS

Выход на 3 уровень. Необходимо после того, как вы начнете игру, убить двух монстров, которые нападут на вас. И когда перед вами появится сгусток энергии, войдите в него.

5 дополнительных жизней. На заставке нажмите ↓, A + B.

BATTLETOAD 3

Чтобы получить наибольшее количество дополнительных жизней, идите на уровень 2, хватайте птицу и бейте заросли и птиц, падающих сверху экрана.

Переход с 1-ого уровня на 3-ий: первый переход расположен на 1 уровне, где вы столкнетесь с первыми двумя Свиньями Псико. Сначала ударьте левую Свинью, потом бегите и бейте вторую Дубинкой Боевой жабы. Бегите на вспышку белого света.

Из 3-его уровня в 5-ый: второй переход расположен на мотоциклетной дорожке 3 уровня.

Когда вы достигнете пятой дорожки, разбейте свой мотоцикл о десятую стену.

Из 4-ого уровня в 6-ой: в ледяном мире 4 уровня, в последней зоне вам встретятся несколько падающих платформ. Прыгайте вверх и вниз на первую платформу. Она вроде бы начнет падать, но внезапно унесет вас к верхнему краю экрана. Появится свет. Прыгайте в него, и он перенесет вас в 6 уровень.

Из 6-ого уровня в 8-ой: чтобы достичь этого перехода, вскарабкайтесь по первой змее (с оранжевыми и красными полосками) во второй змеиной секции. Бегите вправо от змеи и приземлитесь на платформу, где покажется свет.

Чтобы набрать жизни, нажмитеодновременно ↑+ START (несколько раз)

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Пароль выбора 5 жизней: A,B,↓,START.

На некоторых картриджах работает выбор уровня – при выборе персонажа нажми ↑+ TurboB. Другой вариант: на титульном экране нажми ↓,↑↑↓, A, B, B, A.

Дополнительные жизни. Поставьте 2 players – A. После старта игры разделайтесь с первыми соперниками и возьмите напарника на руки. Увидев противников, оставьте его и разберитесь с врагами, затем снова его поднимите. По пути бейте яйца. Выбив 2 жизни, лупите друга до смерти. Выберите Continue, и так до тех пор, пока не кончаться «продолжения». Будет проще, если вторым игроком будет управлять ваш товарищ, но при этом не будет трогать жизни. Этим вы избавите себя от таскания друга-бойца.

BAYOU BILLY

100 патронов: пройдите раздел стрельбы в режиме практики и переключитесь на обычный режим, не отключая сеть.

Бонус Сырое мясо: пройдите этап *уличного боя* в режиме практики и переключитесь на обычный игровой режим.

BEE 52

Начать с четвертого уровня можно, выбрав левую дверь из предложенных и забравшись в последний слева цветочек. А если на экране с надписью "Bee 52:Get Ready" нажать →, A, B, A, B, START, героем будет Джуниор.

BEST OF THE BEST

Пароли уровней

TSONG PO	98HILBBCW;
WOODMAN	POG9QBBCR;
LEE BLANC	3CHFSBBCK;
WATAHAB	BZGPTBBCK;
IWANOFF	RXQ□TIVBH4;
THE LORD	PZQB□4BHF;
CHANLEE	GLF□BBHQ;
GOLDMAN	GLF4□$BHQ;
FLIMRICK	8P8O□□GG2;
ELMUTT	NT90□□HC;
FURNARI	2LDQ□□861;
GONZALES	4N943□GHQ;
SIMPSON	CQFQ□$H□;
COGNER	4$KW□□□ZR.

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

F8MRG89C5 – неуязвимость;
4 @KW*ZR** – последний бой

BIG FOOT

Каждый ремонт машины требует 500$. На маршруте разбросаны призы: деньги, баллончики с ускорителем и даже пила, позволяющая изуродовать машину соперника. Предмет, появившейся в нижней части экрана в твоем квадрате, можно использовать, нажав B. Кнопка A позволяет использовать баллончики с ускорителем. Попеременно нажимая ← и →, можно регулировать режим работы мотора.

Если ты – начинающий гонщик, выбери режим для двух игроков.

CALIFORNIA GAMES

Занятный сборник экстремальных игр истинных калифорнийцев – серфинг, трюки на мотоциклах, скейтборд, ролики…

Для трюков на мотоцикле в прыжке жми ↑, ↓ (полный оборот в горизонтальной плоскости), назад (обратное сальто) или вперед (подпрыгнуть на переднем колесе), либо на земле назад (езда на заднем колесе), но не переусердствуй. Суперускорение дает кнопка **SELECT** вкупе с кнопкой А поодиночке – быстрый тормоз. Если же SELECT работает еще и в турбо-режиме, то при зажатом ↑ ты быстро наберешь уйму очков.

CAMP ORC (THE)

1 уровень: когда будете взбираться на холм, присядьте и стреляйте серебряной пулей в оборотня. Жуков-камнеедов расплавьте лучом света. Взорвите бомбой стену. Появится буква (W). Это проход на следующий уровень. Букву растопите лучом света.

2 уровень: чтобы перейти водопад, пустите вход световой луч. Он осушит водопад. Затем зароитесь в землю **SELECT+↓**. Так вы спасетесь от ядовитого тумана. Против дракона примените топор **SELECT + →**. В суперробота стреляйте, когда его биополе будет мигать – 3 ракеты, 2 бомбы. Убив робота, возьмите алмаз жизни.

3 уровень: уязвимое место протоплазмы – большое отверстие в центре. В это отверстие нужно пустить молнию и бросить бомбу. В конце игры разрушьте стену торпедой, откройте клетку ключом Turbo A и A, взорвите дверь бомбой и зайдите в пещеру. Закованную в кандалы принцессу освободите с помощью ключа. Когда на стене высветиться (W), нажмите **START**.

CAPTAIN PLANET

Пароли уровней

2 – 763754	3 – 955783	4 – 637511
5 – 148574	6 – 786565	7 – 920272
8 – 799274	9 – 344551	10 – 829443

Финал – 506210

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Пароли уровней

1-2 – 763754	2-1 – 955783	2-2 – 637511
3-1 – 148574	3-2 – 786565	4-1 – 920272
5-1 – 344551	4-2 – 799274	5-2 – 829443

CAPTAIN SKYHAWK

Пароль перехода на другой уровень:

A, B +↑. Чтобы уничтожить вражескую базу, найдите в правой стороне экрана плоский утес, сохраняйте высоту и сделайте два оборота бочкой,чтобы достичь вершины. Чтобы выровнять высоту, нажмите ←. Теперь летите вдоль вершины утеса до босса.

Неуязвимость:↑,→,↓,←,↑,→,↓,←,↑,→,↓,-←,↑,→,↓,←.

9 жизней: A+↓.

CAPTAIN MAGIC SOCCER 3

Код второй игры: LLKGMFONI

CASINO KID

1. Blakjack	5GOGOOOC74
2. Blak jack, покер	EOQCOCXCC4
3. Рулетка	CAHCIYXFJL
4. Финал	CRDV5YYYGG

CASINO KID 2

Пароли

5G0G0 00C74 – поражение J. Nagule и 300 $

E0QC0 CXCC4 – все "Black Jack", два покера и 12.400$;

CAHC1 YXFFJL – останется одна рулетка, а у тебя 41500$

CRDV5 YYYGG – ТЫ КОРОЛЬ Лас-Вегаса!

Фразы крупье на рулетке и выигрышные ставки:

Rie Lenka, Кумай (China)

"I may hit 00, or I may not" – на 00, 1 или 27

"How about the Black or the Red?" – на черное

"Try Twelve" – на нечетное (Odd) и на вторую дюжину (2nd 12)
"Have you tried Twelve?" – на нечетное и красное
"What I say is very helpful!" - на красное и третий ряд (3rd row)
"Watch the Weel, not the layout" – 0, 2, 28
"I`ll hit the first twelve" – на третью дюжину (3rd 12)
"Think Kid, think!" – на черное
Paul Kieton, Великобритания
"I don`t like black cars" – на черное
"Well, well, well" – на вторую дюжину, красное и четное (even)
"I can read you very well" – на третий ряд, красное и четное
"Teasing? No way!" – на 0, 2, 28
"Don`t get too excited" – на первую дюжину и нечетное
"You get excited and lose it all" – на нечетное
"How old are you?" – на первую половину (1…18)
"I may land on 00. Do you believe me?" – на 00, 1, 27
"I cannot be defeated by you" – на третью дюжину.
Abu Ganzil (Индия)
"I am always the winner" – на нечетное и красное
"It will be a full moon tonight" – на 0, 5, 6
"I`ll bet it`s odd. Do you believe me" – на четное
"How about trying Even" – на нечетное

CASTLEVANIA

Неограниченное количество сердец, монет, мешков и некоторых видов оружия: найдите лестницу и бегайте по ней вверх и вниз, заставляя экран переключаться.

CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

Чтобы найти лифт, Саймон должен выбрать кристалл.
Чтобы пересечь озеро Юба , держите *синий кристалл* и встаньте на колени, пройдя в тайный ход. Чтобы преодолеть утесы Деборы, держите *красный кристалл* и опуститесь на колени. Вихрь унесет вас. Когда достигнете последнего непреодолимого озера, снова выберите *красный кристалл* и встаньте на колени. вы найдете еще один тайный проход.

Выбор этапов
SVOU-IH25 OLWW V7CE – дворец, где находится кость Дракулы
RQN5 HQ34 JK7V Y6BT – дворец, где находится сердце Дракулы
UKLT FEZ2 TIXL RWAV – дворец, где находится глаз Дракулы
TQNJ HS14 ZK7V 66JI – дворец, где находится ноготь Дракулы
ZGLL FOZ2 XEIXYW13 – дворец Castlevania
OFIT M5QX IP5S QBQA – кость, кнут-цепь и голубой кристалл
SZMH QXEI 5PXW UESE – сердце
TIRN DYDZ 405V 81B 1 – ноготь, кнут огонь и красный кристалл
MLIE WUCW VNKU SCBC – обруч с крестом
Чтобы получить все необходимое: POSELRBVU2DTUNIZ или RIG7NVFXE45V07BT

CASTLEVANIA 3

Начать игру с 10-ю жизнями: введите в качестве имени героя «HELP ME» с любым паролем.
10 жизней и Алукард: B1H, A2H, C3H, A4C, B4C,D4H
10 жизней и Грант: A2C, C3C, A4H, B4C, D4C
10 жизней и Сифа: B1H, D1W, A2W, C3W, A4C, B4C, D4H

Выбор этапов
Башня с часами: AIW, B1H, B2H, D2W,C3W
Лес: A1C, DIW, B2H, D2H, C3W
Корабль-призрак: A1C, B1H, DIW, B2H, D2H, C3W
Болото: BIW, CIW, C2W, D2W, B3W, D3C, A4H, C4H
Проклятая башня: DIW, A2C, B3W, C3H, A4W, B4W, D4H
Проклятые ворота: BIW, DIW, A2W, C3H, A4H, B4W, D4H
Пещеры, часть 1: C2W, D2C, D3H, A4C, C4C
Пещеры, часть 2: A1H, BIW, DIW, B2H, D2C, A3W
Затонувший храм: A1H, B1C, B2C, D2C, A3W, C3H

Пароли уровней
1) A2H, C3H, A4C, B4H, D4C
2) DIW, C3H, A4W, B4H, D4H

3) BIW, C2C, D2W, B3W, D3H, A4H,C4H
4) CIW, C2C, D2C, D3H, A4C, C4H
5) DIW, A2W, C3C, A4W, B4C, D4H
6) A2W, B3W, C3C, A4C, B4C, D4C
Второе расследование: AIW, BIW, DIW, B2H, D2H, A3W,C3H, C4W, D4H

CHASE H. Q.

Выбор этапов. На заставке с надписью "**Press START**"нажимайте ↓ + **SELECT** + **START** + **A** + **B**, пока под словом "**Score**" не появиться число 11. Теперь, нажимая на A или B, можете выбирать этап.

CHIP & DALE

Бессмертие – обоим: если вы играете вдвоем (Чип с Дейлом), то, чтобы Вжик приносил бессмертие обоим, Чип должен взять Дейла на руки. Или наоборот.

CHIP & DALE 2

Вы можете выбрать порядок следования трех уровней. При появлении картинки с башней не нажимайте кнопки и через определенное время включится режим выбора уровней. Добавить жизни можно одновременным нажатием **START**+↑.

CHIP & DALE 3

Выбор уровня: на джойстике 2 нажать одновременно все кнопки и нажать ↑>↓.
Бессмертие: на заставке держать кнопку A и не отпуская ее, нажать **START** на 2 джойстике.

CIRCUS-CHARLIE

На первом этапе, на отметке 50 м (см. число внизу экрана), нужно пять раз перепрыгнуть через огонь (вперед – назад). Тогда появится монетка в 5 тысяч. Набрав 20 тысяч, получите «жизнь»; 60 тысяч – еще одну «жизнь». На третьем этапе, прыгая через один мяч, вы получите дополнительные монеты. Четвертый этап проще пройти, если замедлить лошадку. Для этого нажмите ←.

COBRA TRIANGLE

Чтобы получить 1000 очков в начале каждой стадии, нажимайте и удерживайте кнопку A, когда Треугольник Кобры падает в игровую зону. Вы можете также зарабатывать массу премиальных очков, пересекая финишные линии. Просто покрутитесь столько раз, сколько сможете, пока летите над финишной чертой. Используйте этот прием, чтобы построить суперлодку в первой зоне игры. Промчитесь через эту зону, возьмите I-Up (жизнь) и бензобаки, а затем покружитесь, не пересекая финишную черту, пока не кончится энергия. Игра вернет вас в начало стадии, но заработанная вами мощность сохранится. Вы можете повторить эту процедуру снова и снова, пока не доведете мощность до максимума и не будете готовы пройти всю игру.

CODE NAME: VIPER

Выбор этапов игры
Зона 4: 040471;
Зона 8: 081620;
Конец игры: 217298.

COMBAT
(FILD COMBAT)

Нажав одновременно **A** и **B**, можно вызвать помощь.

COMMANDO

Скрытые проходы. С титульного экрана нажми на втором джойстике ←←←, **B**, **B**, **A** (4 раза),→, затем **START** на первом джойстике.
Выбор уровня. Сыграв одну игру, выбирай Continue и затем на втором джойстике нажми←→,A, B, ↓,↑, а затем на первом – **A+SELECT**.

CONFLICT

Пароль финальной битвы:
HEXASOURYOKUSEN

CRYSTALIS

Телепортация. Нажмите одновременно **A + B** на первом джойстике, а затем – **A** на втором. Перенестись вы можете примерно в 12 различных зон.

CYBERNOID

Пять тысяч очков. Если несколько раз выстрелить в голову шута, то появится звезда, которая прибавит очки к вашему счету.

Дополнительные жизни. Большие пушки годятся только для представления, но если вы с левой стороны несколько раз выстрелите в лафет, то из ствола появится шар, дающий дополнительную жизнь.

Перевоплощение. Если на следующем уровне вас ждет Киберлифт (**Cyberlift**), а вы потеряли все свои преимущества, то попытайтесь стрелять налево вниз. После этого должна появиться буква T. Возьмите ее, и вы получите пять щитов, полное вооружение и постоянный щит на шесть сцен.

Увеличение сил. Надо дойти до 2 или 3 уровня и избавиться от всего оружия, какое только будет на руках. Потом подождите, пока картинка не станет краснеть. После этого у вас появится сверхсила и пять щитов. В эпизодах, где вход закрывают решетки или орудия, надо действовать следующим способом: сначала взорвите первые две решетки или два орудия, а потом встаньте на зеленую колонну. После этого следует остановить игру (**Pause**). Кнопкой **SELECT** выберите щит (**Shield**) и нажмите B. Вы заметите, что счетчик щита упадет. После этого вы с все еще остановленной игрой переведите выбор на бомбы (Bombs) и нажав на **B**, запустите игру. Не переставая стрелять, вы будете идти вперед, не встречая никаких препятствий на своем пути.

DASH GALAXY

Выбор уровня. A, B, **SELECT**, ↑, ←. Когда появится меню выбора уровня, ↑+↓ выберите желаемый номер и нажмите **START** для начала игры.

DEAD FOX

Пароли уровней

1 – 217298 3 – 696017 4 – 040471
5 – 282095 7 – 081620

DEADLY TOWERS

Для того чтобы получить сверхсилу, вам надо изменить первые буквы вашего пароля на EF или FE.

DEFENDER OF THE CROWN

Пройти игру все же не так сложно, как кажется: выбери Дикого Уилфреда, нарасти его характеристики в турнирах, где мастерство этого малосимпатичного субъекта изначально высоко, после чего спокойно отправляйся за короной.

DEMON SWORD

Секрет игры заключается в том, что вы должны не терять силу, а, наоборот, приобретать ее. Для этого вам необходимо собирать дополнительное оружие. Посматривайте на Будду (Buddha): он даст вам его. Когда вы пойдете на Костяную Гору (Bone Mountain) убивать Хранителя Черепов (Skulikeeper), вам надо будет закопаться в землю, чтобы его выстрелы вам не повредили.

Пароли этапов:

1-2: BYY JQ! JER DT+ F*A YD;
2-1: CAQ MKE LNE K?N YEA ID
2-2: TFE GBN AK? AIJ GAD ED;
3-1: UFE KCN AE4B AFB ZWD QD;
3-2: FOF CBF BHB LLQ ALF QD;
4-1: WOF SCF B4A XK- AOH ME

DEVIL BOY

Чтобы увеличить кредиты, нажмите "**SELECT**" + "**TURBO B**", затем обе кнопки "**TURBO**".

DICK TRACY

1 уровень. Улики спрятаны в 1H, 4B, 4D и 9F. Преступник – в 8J.

2 уровень. Улики спрятаны в 2F, 2I, 7I. Преступник – в 9C.
3 уровень. Улики спрятаны в 5C, 5G, 7A и 7D. Преступник – в 1 D
4 уровень. Улики спрятаны в 1C, 1J, 2C и 6G и 9J. Преступник – в 5J.
5 уровень. Улики спрятаны в 1C, 3H,8C (в эту дверь нужно войти дважды). Преступник – в 5G

Пароли уровней

2 – 207 119 060; 3 – 164 003 201;
4 – 036 224 136; 5 – 007 215 047.

DINOSAUR FIGHTER 3

6 – 6252 "EASY" – 5705
"NORMAL" – 4660.

DINOWARS: THE DESTRUCTION OF-SPONDYLUS

Пароли уровней

1 – 8547 2 – 5431 3 – 9892
4 – 6315 5 – 7452 6 – 1697
7 – 6425

Чтобы увидеть всех динозавров, введите пароль **7777**, **START**.

DIG DUG 2

Выбор уровня: A, SELECT, +START, ↑, ↓, A, B.

DIRTY HARRY

Неограниченное число жизней: CLYDE.

DISNEY ADVENTURE IN MAGIC KINDOM

Чтобы с толком потратить собранные на уровне звезды, нажми **Select** во время посещения аттракциона.

DIZZI: TREASURE ISLAND

Если вы попадаете на новый экран, то получаете 1000 очков. А за мешок с золотом – 500. Диззи погибает, набредая на горящие огоньки. Дополнительные очки Диззи получает, убивая пчел. Берегитесь красную пчелу – потеряете управление. Перепрыгивайте решетки – придавят. Найдите газовый баллон – сможете плавать под водой. На затонувшем корабле прыгните на платформу в самой левой части корабля и нажмите **B**, встав на правой половине платформы. Вы увидите секретные титры.

D.J.BOY

1. Можно получить двадцать жизней. Для этого вам необходимо одновременно нажать **START** и **SELECT**.
2. Кнопка **SELECT** полностью восстанавливает запас энергии.

DOLLAR CHUNFO

Хотите получить 100 миллиардов долларов? Тогда купите предприятие фирмы ТЕСМО. Положите в кейс 70 миллиардов долларов и бомбу. Пустите кейс в лифте. Когда бомба взорвется, мафиози, которые охотятся за вами, кинутся собирать деньги, а вы благополучно смоетесь на машине. За этот побег вы получите 100 миллиардов долларов.

DOUBLE DRAGON 2: THE REVENGE

Чтобы начать игру с 7-ю жизнями, начните парную игру (2P play B). Теперь колотите Джимми, пока у него не кончатся все жизни. Каждая отнятая у Джимми жизнь переходит к вам.
В третьей миссии дверь вертолета открывается, и вам грозит опасность быть высосанным наружу. Когда дверь открывается, быстро нажмите Паузу, подождите три секунды и затем снимите паузу. Дверь закрывается, и вы в безопасности! Есть простой способ миновать двойной конвейер в миссии 4. Когда вы достигнете лент, быстро спуститесь на синие полосы под лентами и осторожно идите по ним. Отсюда вы легко сможете прыгнуть в безопасное место.

Пароли игры
1—3: ↑, →, ↓, ←, A, B;
4—6: ↑, ↓, ←, →, B, A, B, A,
7—9: A, A, B, B, ↓, ↑, →, ←.

DOUBLE DRAGON 3

Чтобы продолжить игру в четвертой и пятой миссиях, пока горит надпись Game Over, нажмите ↑, ↓, ←, →, B + A.
Переключение уровней. Во время игры нажмите **A+B+START**.

DR. CHAOS

Находясь в зале или зоне перехода, нажми **A** или **B** в меню паузы, чтобы узнать пароль. Ведь если продолжить игру после смерти, не вводя пароль, герой потеряет все собранные боеприпасы.
Начни игру с полным арсеналом и максимальной энергией:
GRH05 K9MTN 8K6XG A6W

DR. MARIO

Чтобы увидеть некоторые картинки в игре, вы должны пройти определенные комбинации уровней. Используйте нижеследующую схему, чтобы выбрать комбинацию, которая приведет к той или иной картинке. Когда вы завершите комбинацию, на экране появится изображение трех вирусов, сидящих на дереве, и слова Congratulations Level+ and Speed+. (Поздравляем, Уровень+ и Скорость+). Не нажимайте **START**, и это изображение сменится одной из картинок, перечисленных ниже.

Уровень вируса	Скорость	Картинка
5	Средняя (Med)	Книга
10	Средняя	Цыпленок
15	Средняя	Баллончик с краской
20	Средняя	Ящерица
5	Высокая (Hi)	Черепаха
10	Высокая	Свинья
15	Высокая	Ведьма
20	Высокая	Космический корабль

DRACULA

В начале игры поставьте стрелку на **CONTROL** и нажмите одновременно **A**, **B** и **START**. Вы услышите звуковой сигнал, извещающий, что вы бессмертны.
В процессе сражений с боссами скорее избавьтесь от своего оружия – взамен получите более мощное.

DRAGON BUSTER 2

Код шестого уровня: 92205

DRAGON FIGHTER

Усложненная игра: на экране с названием наберите **A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B,A,B**. Буквы под названием должны окраситься в красный цвет.
Восстановление жизни: SELECT
Превращение в дракона: когда в верхнем углу экрана замигает вторая полоска, нажмите кнопку прыжка и ↑.
Превращение в человека: нажмите кнопку прыжка и ↓.

DRAGON SPIRIT

Выбор уровня: B, ↑, ↑, B, ↓, ↓, B.
20 драконов: на титульном экране (после первого боя) удерживайте **A+B** на 2 джойстике, затем нажмите **START** на 1 джойстике.
Тест звука: удерживая **A+B+↑** на 2 джойстике, нажмите Reset.

DRAGON STRIKE

Коды уровней для трех драконов:

Золотой	*Серебрянный*	*Бронзовый*
2-KHVJMG	PLPKMK	FKHHMF
3-KHVNRD	PLPKRF	FKHMRB
4-KHVNFH	PLPKFG	FKHMFD
5-KNVNKC	PLPKKB	FKHMKJ

6-KNVNDJ	PLPKDK	FKHMDG
7-KNVHJF	PLPHJK	FKHMJB
8-KNVNSB	PLPHSH	FKHMSD
9-KNVNGJ	PLPHGD	FKHMGN
10-KNVHLG	PLPHLJ	FKHMLC
11-KNVHVJ	PLPHVG	FKHMVF
12-KNVHMR	PLPHMT	FKHMMR
Астральная плоскость		
KNVHRM	PLPHRP	FKHMRM
Бездна		
KNVHPQ	PLPHPS	FKHMPQ

DRAGON`S LAIR

Тридцать жизней. Начни игру и набери достаточное количество очков, чтобы попасть в таблицу лучших результатов. Погибни. В качестве своего имени введи "bats". Когда начнешь новую игру, у тебя будет 30 жизней.

DRAGON UNIT

1. Когда дойдете до замка, то нажимая джойстик ↓ или ↑, вы сможете поменять уровни.
2. Когда вы погибнете, оружие можно менять, нажимая на **START**.

DRAGON-WARRIOR

Чтобы получить максимум золота, найдите Золотой ключ, Серебрянный ключ и Ключ тюремщика. В замке Майденхолл вы должны убить Злого клоуна. Получив Жезл грома, вы сможете продать его за 195000 золотых монет в лавке у ворот замка. Идите к Королю, сохранив игру, нажмите Reset. Можно повторять.

Восполнение магии: идите к ванной которая находится в центре замка Tantegel и подойдите к человеку который стоит за столом. Он заговорит с вами, и ваша магическая сила восполнится.

DREAM-MASTER

Получив от феи волшебную палочку, вы располагаете мощным оружием. Подержав кнопку заряда несколько секунд, вы получите на конце палочки электрозаряд. Подойдя к какому-нибудь животному, бросьте в него три жвачки кнопкой B и прыгайте сами. Вы превращаетесь в того, кому бросили жвачку. Нажав **SELECT** вы вернете себе прежний облик.

DREAM WARRIOR

Продолжение игры. Если ваши жизни закончились, быстро нажмите A,B,B,A.

DUCK TALES

Чтобы достичь скрытой премиальной зоны, дождитесь пока количество ваших денег достигнет 700000, после чего разыщите ракетницу. Она унесет вас в облака, где вы сможете приобрести дополнительные алмазы. Чтобы заработать дополнительные 9 жизней, идите в Африканские шахты, без ключа и вы будете перенесены в Трансильванию. Возьмите (I-Up) в Трансильвании (в сундуке с сокровищами, подвешенном над головой Мамочки в первом верхнем углу особняка). Получив жизнь, идите в комнату с Ключом Скелета, но ключ не берите. Возвращайтесь в Дакбург, а оттуда опять к Шахтам и в Трансильванию, (I-Up) появится вновь. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете девять Уток, затем берите Ключ и продолжайте игру. Деньги не являются ключом к завершению Утиных историй, но от их количества зависит, какое из трех разных окончаний вы увидите. Чем больше сокровищ вы имеете, тем большая гора сокровищ ждет вас в финальной сцене!

DUCK TALES 2

SHOP(МАГАЗИН). В конце каждого уровня Вам представится возможность тратить сокровища в небольшом магазинчике:

ТОРТ – заполняет жизни в необходимый момент – 150 000$.

СЕЙФ – сохраняет деньги при потере жизни – 50 000$.

Жизнь – полная жизнь, добавляется еще одна попытка – 80 000$.

ЩИТ – укрепляет жизни, увеличивает энергию.

ЗВЕЗДА – (появляется не всегда) добавляется 1 сердечко к жизни.

КАРТА – кусочек карты.

7 Зак. 815

FANCY BILLIARD

Чтобы нанести по шару удар с нужной закруткой, перемещайте прицел контроллером, предварительно нажав B.

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

На железнодорожных путях проходите развилки в таком порядке:
→, →, →, прямо, прямо, прямо, →, →, →, →, →;
←, ←, →, →, ←, ←, прямо;
→, ←, ←, →, ←, ←, ←;
→, →, ←, →, ←, (к выходу, где лежит лопата);
← (к выходу с дополнительной "жизнью").
Куриная нога спасет вас от ярости оголодавшего розового кабана. Из шестнадцати кусочков бумаги вы должны собрать картинку, уложившись в отмеряемое песочными часами время. Кусок бумаги можно переместить, отметив его рамкой и захватив любой кнопкой. Через водопад прыгайте, когда появится бочка. Моток веревки используйте там, где на верхушке дерева увидите паучка. Нажмите B – и Диззи начнет раскачиваться на веревке. Когда Диззи окажется справа, нажмите A. Он прыгнет на бревенчатый настил на дереве, где можно заработать жизнь, собрав картинку. Зеленый боб можно выкупить у продавца за золотую монетку из подводной пещеры, а спасенную корову отдать принцу Фанко.

FATAL FUERY SPECIAL

Специальные приемы выполняются нажатием ↓ – вперед +A или ↓ – назад +B

FAXANADU

Всякий раз, когда вы приходите к Королю без денег, он дает вам 1500 золотых монет. Так что идите к Королю, тратьте деньги, возвращайтесь к Королю, снова тратьте и т. д. Благодаря этому бесконечному снабжению вы поднимете свой уровень опыта до максимума, еще не покинув первый город. Используйте этот код для завершения игры. Характеристики вашего героя следующие: Ранг – Чемпион, Оружие – Меч Дракона, Доспехи – Боевой костюм. Щит – Боевой шлем. Волшебство – Особые возможности. Предметы – Сапфировое кольцо (Эльф), Рубиновое кольцо, Сапфировое кольцо (Гном), Кольцо Демона, Волшебная палочка. Черный оникс и семь Красных отваров: k8fPcv?, TwSYzGZQ hMIQhCEA

Пароли для городов:

DARTMOOR	aLf?cv?,lJNJjMFukpYQhA
FOREPAW	B4qMAPtkCEAYxzwhA
MASCON	zKPcAvtliEQoFzwhAxjA
VICTIM	RazSMvuOCrUKLhsHwgWEA
DAYBREAK	DL7,cv20SoWOx2XlbBL4PhA

FBI POLICEMAN 2

Приобретение пистолета в начале второго уровня: досмотрите мультзаставку до конца.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Монако (40 очков)
CPVHFL C8TWBZBW BVBSBSB
Канада (50 очков)
8DVHFLC 8LTBZBW BVBSBSB
Мексика (60 очков)
WZVHFLC 8LMBZBW BVBSBSB
Франция (70 очков)
M9VQHPL RNSBXBZ BWBVBVB
Англия (80 очков)
JTVFHQL RPBBRBX BXBVBVB
Германия (90 очков)
RNVQFHR LPXBKBR BXBXBVB
Венгрия (100 очков)
FCVQRPH LSNFNBK BRBXBVB
Бельгия (110 очков)
S6VQFRH LSKFNFP BKBCBVB
Италия (120 очков)
7GVQFRH LVWFNFF BKBCBXB
Португалия (130 очков)
LQVQFRH LWTFNFT BKBCBXB

Испания (140 очков)
9WVQFRH LWMFVFT FBBCBXB
Япония (150 очков)
CZVQFRH LZSFVFS FBB5BXB
Финал
CZV8LN4 FSLJBFR FSFBFBB

FESTER'S QUEST

Чтобы отключить музыку и слышать только звуковые эффекты игры, нажмите одновременно **SELECT** и кнопку **B**, чтобы сделать паузу. Затем снова нажмите одновременно **SELECT** и **B**. Музыка исчезла! Повторив ту же процедуру, вы сможете восстановить музыку.Чтобы получить дополнительный жизненный ящик, идите к первому коллектору (возле того места, где Пугсли дал вам тротил) и затем войдите в первое белое здание по дорожке. Идите в левый нижний угол лабиринта внутри здания и шагайте в стену.Чтобы добыть еще один дополнительный жизненный ящик, идите к особняку Адамса и далее по потайной тропинке слева от дома. Когда вы окажетесь внутри дома, заработаете дополнительную жизнь.

FINAL FANTASY

Скрытая головоломка: занесите своих героев на борт корабля и, удерживая кнопку **A**, 55 раз нажмите кнопку **B**. Появится числовая головоломка – вы переставляете числа в последовательном порядке. Цифры переставляются кнопкой **A**, а вернуться к обычной игре можно с помощью кнопки **B**.

FIRE BIRD

Пароли к зонам:
Zone A – 4660 Zone B – 0519
Zone C – 9567 Zone D – 3749 Zone E – 0219

FIRE BIRD SUPER

Солнышко на небольшое время дает вам бессмертие. Победа над каждым из "боссов" дает вам небольшой фрагмент картины, которую нужно восстановить целиком.

FIRE`N ICE

Выбор мира. На титульном экране зажми **SELECT** и десять раз нажми **B**.
Пароли миров
4-1 – 7FSJ3H4CQB5PD .K9 WL!MKNVF
5-1 – HR4CQB56 .K9W!M2 8VZ1SF6R
6-1 – PD.K9WL! M2VZ1XN6 T?G7V5JD
7-1 – 8VZ1XN6T G7FSJ3HR 4CQBJ!DV

FIRE HAWKS

Начать игру со второго уровня сможешь, если на титульном экране нажмешь **A+START**.

FIRST OF NORH STAR

Продолжение игры: на заставке "**GAME OVER**", нажмите ↑,↑,↓,↓,←,→,B,A.

FIST OF THE NORTH STAR

Продолжить игру: на заставке с надписью **Game Over** нажмите:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, **B**, **A**, а затем **CONTINUE**.

FLAPPY

Пароли уровней

5 – 4NADA	25 – Y04DA	40 – KA582
10 – MATUi	30 – MA2NO	45 – H8SHi
15 – OMORi	35 – MORii	50 – MEGV3

FLIGHT OF INTRUDER

При изучении карты военных действий нажатием **SELECT** иногда можно отказаться от выполнения второстепенных миссий.

FLINSTONES-2: THE SUPRISE OF DINOSAUR PEAK

Когда все буквы внизу экрана (по мере нахождения звездочек) поменяют цвет, вы получите дополнительную жизнь. Если осталось последнее сердечко жизни, то можно нажать ↑ и

START. Нажмется пауза, когда ее снимете, то у вас все жизни.

FLYING-WARRIOS

Первый "BEGINNER", второй "EXPERT".
R152FFMH, Z4T4NGWJ – поединки в храме Шорина;
55J542PKC, KV4ZDTSF7 – Гонконг с магическим браслетом;
TF1FHLG9,1W444WJ – чемпионат в Гонконге;
ZL14CB88CCCCB – последний этап.
Код перехода на 2-й Турнир: **54T3 YN57 BB7**
Чтобы перейти в конец игры, наберите в качестве пароля: END

FLYING DRAGON

Тренировочный класс: **AASO**. Первый Всемирный чемпионат: **BAAA**. Второй Всемирный Турнир: **HFBT**.

FRANKENSTEIN

1 – LHNCRRDJPZR;
2 – ZZHDRWMFJMFB
3 – PXNFRPMJJKLZ.
Попробуйте набрать код: ZXBRTZTRKPXM.

FRIDAY THE 13

Для уничтожения единицы жизненной энергии Джейсона булыжниками надо попасть 5 раз, ножами – 4 раза, мачете – 3, топорами – 2, факелом – 1 раз.

FRUIT FOX
(BANANA PRINCE)

Пароли уровней
Обозначения: Б – целый банан;
О – очищенный банан; П – полуочищенный банан; К – кожура

1-1 – БББББББЙВ	3-2 – ББПКПБББ
5-3 – ПБКОПБББ	1-2 – ПББПББББ
3-3 – ОБОБББББ	6-1 – ППБППББП
1-3 – ОББОББББ	4-1 – КБОПББББ
6-2 – ККББББББ	2-1 – КББКББББ
4-2 – ББООПБББ	6-3 – БКБППБББ
2-2 – ПБПБББББ	4-3 – ПБОКПБББ
7-1 – ККБОППБП	2-3 – ОБППББББ
5-1 – КБКБББББ	7-2 – ККБКОКБО
3-1 – КБПОББББ	5-2 – ББКППБББ
7-3 – ПКПБППББ	

G.I. JOE
(см. COTNRA FIGHTER)

Первое расследование:
Миссии:
2: BRJJOVD8H; 3: 3ZDX9N5X5;
4: ORBJHVD83; 5: NZD39G5X5;
6: 5ZD3NN5X5
Второе расследование:
1: ZND39N5XF; 2: BV9JOVD87;
3: 3N2V9G5X5; 4: 5X03H8GZ8;
5: NN2V2R5X9; 6: 5N8X9NQX9;
Третье и последнее расследование:
1: 3R69N5XGG; 2: DG239N5XI;
3: 9R08NRDG6; 4: NR8VN5GG6;
5: NGDBSN8XI; 6: 5GDBNNGX5.

G.I. JOE 2: THE ATLANTIS FACTOR
(A REAL AMERICAN HERO)

Нажатие ↑ + **START** восстановит здоровье героя. Изображение патрона добавляет тридцать единиц огня. Банки консервов восстанавлиют всю энергию.
D9 O7 L1 C9 H7 V8 34
C8 47 J2 L5 T4 T3 B2
D1 Z1 L1 F8 G6 S9 T1
W9 23 J9 Q9 H9 63 54
98 L7 N4 C3 99 O9 19
99 93 O8 O9 23 B9 G1
R5 32 F7 Y5 V5 O7 D3
K6 C2 Q6 W3 67 L4 13
78 N7 G2 L5 T4 Z4 V5
99 Q2 67 B8 N9 J9 P1
W1 23 N4 M9 O1 P4 54
S3 H3 K4 K3 W5 53 H6

GALAGA

Призовой этап. Если на призовом этапе ты управляешь двумя спаренными крейсерами, то

можешь вообще не трогать джойстик, а просто долбить по кнопке выстрела – все равно ни одному кораблю противника не уйти от твоих пуль.
Удвоенная мощность. В заднем ряду вражеских войск можно встретить большие зеленые корабли пришельцев. После первого выстрела они становятся синими и иногда испускают магнитную волну, затягивающую твой корабль. Попади в магнитное поле, а затем, получив следующий истребитель, попытайся сбить противника, захватившего твой предыдущий космолет. Главное – не попасть в свой собственный корабль. Если все сделаешь правильно, то спасенный пленник пристыкуется к твоему крейсеру сбоку, а ты получишь удвоенную мощность выстрела.

GARGOYLE'S QUEST 2

00400041 – 6021002 – Гибея (Gibea)
40404061 – 7152017 – пустыня Ситем (Sistem Desert)
40504061 – 7202117 – спасение короля Бара (King Barr)
51615153 – 8303428 – проклятый королевский дворец
51645273 – 8334428 – спасенный королевский дворец
55645604 – 8344438 – поиски Соулстрима (Soulstream)
69796955 – 9465549 – дворец Лета (Lethe's Castle)
69797945 – 9505559 – король разрушений (King Destr.)

GAUNTLET

Комната 5 с дополнительными способностями в роли одного из следующих персонажей:
Эльф: **HPE-Z9H-ZOI**; Валькирия: **HPE-Z9H-ZIZ**
Колдун: **HPE-Z9H-ZZI**; Воин: **HPE-Z9H-ZZZ**
Последний код: **KUNPCDIA**. Фактически, эта комбинация работает для всех паролей, начинающихся с буквы **H**.

GET AWAY

Под полом, по которому ходит беглец, написаны все очки, жизни и количество выстрелов: **LIFE** – жизни; **YOU** – количество очков; **GUN** – количество выстрелов; **HI** – рекорд. Буква **L** добавляет жизни. Технику можно подбить из автомата, который обозначается буквой **G**.

GHOST BUSTERS

Вывод меню: **A+B+SELECT+START**.

GHOST BUSTER 2

Тактика. Два героя отправляются вызволить ребенка Джейн в Нью – Йорк от Виго и его подручных. Первый персонаж – ведущий , в его распоряжении протонный луч – **BEAM** ("**B**"). Второй персонаж – ведомый, тащит с собой ловушку – **TRAP**, управляется компьютером и в своих действиях довольно автономен. Срабатывает ловушка при нажатии "**A**", но только во время действия протонного луча (нажатием кнопки "**B**"). При этом сам луч работает около пяти секунд. Обратите внимание на то, что столкновение с привидениями отражается на здоровье первого из Охотников и при этом совершенно безвредно для второго.
4 жизни. При появлении заставки игры нажать на все кнопки – появится меню. Нажмите ↓ и высветится цифра "**3**", затем нажмите ← – появится цифра "**4**".

GHOST BUSTERS 3

Летающая голова и ползающие части тела неуничтожимы. Прыгайте. При стрельбе в потолок патрон прилипает к нему, а через некоторое время падает. Такой железный дождик с потолка иногда эффективнее истребляет привидений, чем прямой огонь. Поставив ловушку **START**, сразу отбегайте, чтобы самому не угодить в нее. На 6 и 7 этапах старайтесь попасть в пролетающий зеленый квадратик. Нажатием **Turbo B** уничтожите все привидения на небе.

GHOST`N GHOULS

Меню выбора уровня. На заставке, удерживая →, нажми, B, B, B, ↑B, B, B, ←, B, B, B, ↓, B, B, B, START.

IRON TANK

Пароли уровней: 627 6064, 211 0944

IRONSWORD WIZARDS & WARRIORS-2

Пароли уровней:

Воздушный уровень (Облачная зона): DDBMNWMBZZDJ
Водный уровень (в лесу): JJTRJZRZQMWN
Водный уровень (в воде): XXTRTDGXRPMH
Водный уровень (с обладанием заклинания Мертвой воды): JBTRHMWQRRWW
Огненный уровень: NRTRZBDTRQDL
Огненный уровень (с обладанием заклинания Быстрой ноги): KJTNJWQXRLTP
Гора ледяного огня: PLTRMBRLNBDR
Гора ледяного огня (с 7-мильными сапогами): WLTRMBRLNBKR
Последний уровень: BDTRBTTNNGNT
Чтобы начать игру с Железным мечом: MQTRLZPBRDZZ
Чтобы начать игру с Топором и Шлемом: RLTRLZPBMMZK
Чтобы начать игру со Щитом: WBTRLZPBDPZW

Чтобы вам начать игру с тремя жизнями, введите любой пароль, какой пожелаете, но пятой буквой вашего пароля должна быть N. Остальные буквы пароля вводятся как обычно.

ISOLATED WARRIOR

Пароли уровней:

2 – 5963; 3 – 8920; 4 – 0705;
5 – 5826; 6 – 2687

J. J. WAR

Каждый уровень делится на пять миров, в последнем из которых вас ожидает самое страшное – огромный кибернетический организм. Когда появится надпись "GAME OVER", нажмите START ← A – продолжите игру с того места, где были убиты.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU

Выбор уровня и 99 продолжений: начните игру и позвольте Джекки умереть. Когда вновь появится заставка с пятью продолжениями, нажмите кнопки: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, B, A+START на первом дж., а затем кнопку **B** на втором. Если вы все сделаете правильно, за словом **START** на экране появится цифра. С помощью кнопок ↑, ↓ на первом дж. меняйте уровень. Чтобы превратить пять продолжений в 99, нажмите кнопку **B** на втором джойстике.

JAMES BOND 007

Пароли уровней:

2 – 033481 3 – 258600 4 – 320370
5 – 113674 6 – 136547; 7 – 873014
8 – 687012

Бессмертие: 040471

JAMES BOND JR

Пароль 888888 покажет вам имена разработчиков игры. Для того чтобы получить бессмертие на всю игру, набери на экране ввода паролей комбинацию цифр 040471. Шифр, с помощью которого отпираются сейфы, разгадывается очень просто, в нем каждая цифра закодирована другой:

0-6, 1-0, 2-9, 3-1, 4-5, 5-8, 6-7, 7-2, 8-4, 9-3.

Пароли этапов

2-й – 033481/ 3-й – 258600 4-й – 320370
5-й – 113674 6-й – 136547 7-й – 873014
8-й – 687012.

JETMAN

3100 – этап A
5212 – A, B, C, D
6814 – A, B, C
8412 – A, B
5705 – A, B, C, D, E
0756 – A, B, E
9443 – C, E
9913 – этап C
9895 – A, B, C, E
7205 – A, C, D
6149 – A, C

LEGACY OF THE WIZARD

128 жизней и Доспехи: одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A**, **B**, **→**, **↑** на втором дж. и **SELECT**, **↓**, **←** на первом. Удерживая кнопки, нажмите **START** на первом джойстике. Чтобы получить бесплатно Доспехи, выберите Роаса, отправляйтесь в первый магазин и попытайтесь купить Кристалл. Когда вы нажмете кнопку **A**, то услышите звук, означающий, что вы не можете позволить себе кристалл, но Хозяин магазина отдаст вам даром Доспехи. Наконец, оставьте Роаса вне дома и используйте всю его магию. Возвращайтесь в семейную комнату и снова установите курсор на картине. Затем одновременно нажмите и удерживайте кнопки **B** и **←** на втором дж.и кнопку **A** на первом.

2. GBZY JSPB BNDK IDHN A3UU CWEV 4QUD R2VA
3. WBX3 UJLU DAZI IEDV W4X3 UHER JD4D RKHA
4. XIF4 OVQM TWMK F2JV AS33 2NBJ 1MIW 3BAH
5. XI6X OVQM MBXR F2JV AS3D 2GKC BMPQ QH3H
6. C4TB RSSH R6XC 1TJH CUTK 3NFT YWMC WJVU

LEGENDARY WINGS

Пополнить энергию во время игры можно, нажав **A+ B + START**, обрести бессмертие – **A**, **B**, **SELECT**, **START** на заставке. Чтобы выбрать уровни со второго по пятый, зажми при запуске игры **A + B + ←**, **A + B + ← + ↓**, **A + B + ↓** или **A + B + ↓ + →**

LEGEND OF THE DIAMOND

Пароли уровней:

2 – QJALS???4UNMR?	3 – UJACS???4VNRZ?
4 – 9J?JS???4SV4K?	5 – 3RSJS???ATUNF?
6 – 3NSJS???RQULIK	7 – UNSJS???RQ3K6?
8 – 9JATS???4XNMW?	9 – UJ9FS???4SNFX?
10 – MZBJS???ATUZ?K	11 – ENSJS???RTUNMK
12 – ENSJS???RQ3QHK	

LEGEND OF ZELDA

Начать игру со 2 этапа: введи в качестве имени вашего персонажа ZELDA.

Сохранить игру: нажми **START** (пауза) и одновременно кнопки **A** и **↑** на втором дж. Предоставится выбор Save или Continue. Чтобы в Зельде сэкономить время, в каждой стадии убивайте всех врагов, кроме одного. Если вы оставите одного врага живым, вам не придется столкнуться с полным экраном врагов, когда вы вернетесь в эту зону – на экране останется тот единственный враг, и вы легко справитесь с ним.

Пароли уровней:

Уровни	*Координаты*
1	8E,4S
2	13E, 4S
3	5E,8S
4	6E, 5S
5	12E,OS
6	3E,3S
7	3E, 5S
8	14E,7S
9	6E, OS,

LEMMINGS

Управлять леммингами можно следующим образом: наведите крестик на любого из них и, когда крестик превратится в квадратные скобки, нажимайте **A**. Для выбора операции перемещайте световой квадратик (джойстик и **B**) по меню с набором операций, расположенному внизу экрана.

Fun	*Trick*	*Taxing*	*Mayheim*
1 BSFVGX	VSDGSJ		
2 TYRNVD	GNRXNF	HGSFDY	HDFTGS
3 GFDQRT		PQZFCG	WMQQDF
4 DFGTYQ		TWWYWY	PRTTMR
5 QQNBGT		ZQSDHQ	RYVCTD
6 YRBNCP		QTDFSG	ZWKRBD
7 DGBFHY	ZRLYDR	FRRWNB	HPBFXX
8 CVRQKJ		GSHGSX	WYPRHD
9 JSQRBSZ		GMRNZ	PDKDJJ
10 FKJTYQ		CVBXSH	YPPSLQ
11 XVSPDX		LKJHHG	HWRWXQ
12 XXXGDS	XCSDCX	BHYWKL	GLSHSL
13 HXWQPX	DFJJQZ	VWYRTN	
14 KXWXLW	VGSDTB	XYHGXK	
15 KSQZHQ		HXHSDJ	
16 VNWSQW	JCMVWX		

17 FQTYMS	VFWZQL	DDBNDL
18 GZSFGM	LJDRKB	
19 YZKBLP	CGHYQS	
20 PLSTFL	PSDHTW	
21 JXFCBS	CHTLNX	
22 ZSDFFG	GFTTYK	
23 TYPQGH	BSWHXZ	
24 QZKQXZ	KSLXSN	MRGHFW
25 LQZDGV	JQTVYP	

LHX ATTACK CHOPPER

Пароли уровней

1 – CAAAIFA 2 – CAAAOGA

LICKLE

Пароли уровней:

1 – 4WHB; 2 – AK50; 3 – KOOH;
4 – VKRA; 5 – LFB5; 6 – BГГР;
7 – GOW4; 8 – CLUX.

LIFE FORCE

На месте одного из микробов после уничтожения появляется призовой квадрат. При наезде на него, на шкале в левом нижнем углу экрана появляется тот приз, который вы можете выбрать (нажав A). Список призов в порядке увеличения необходимого числа квадратиков:

SPEED – скорость.
MISSILE – ракеты.
RIPPLE – волновое оружие.
LAZER – лазер.
OPTION – часть защитного экрана.
FORSE – защитное поле.

Не увлекайтесь собиранием квадратиков, выход из уровня может внезапно зарасти, и вы окажетесь в ловушке. После столкновения все добытое призовое оружие исчезает.

30 жизней: на заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A и **START**. Чтобы взять жизни у второго игрока в парной игре, одновременно нажмите кнопки **A** и **B** после того, как потеряете последнюю жизнь.

Пять тысяч очков: пробивайтесь сквозь стены в 1 и во 2 уровнях.

LITTLE MERMAID

1. Силу ударов можно увеличить, если брать синие шары, а дальность, если брать зеленые. И те и другие находятся в сундуках, открыть которые можно только с помощью раковины или бочки.
2. В начале игры жизнь состоит из трех сердечек, хотя есть место для пяти. Дополнительные сердца находятся там же, где и вилки с трубками – в небольших ямках.
3. Иногда ракушки зарыты в песке.
4. В третьем уровне вокруг лед, поэтому особо не разгоняйтесь.
5. Обязательно вскрывайте сундуки. В них скрывается сюрприз.
6. Повстречающиеся на дороге вилки и трубки лучше брать. За них дают бонусовые очки.

LITTLE NEMO: DREAM MASTER

Выбор сна: На заставке нажмите: ↑, **SELECT**, ←, →, **A**, **A**, **B**. Затем нажмите ↓, чтобы перейти к Выбору сна (Dream **SELECT**) и кнопку **A** столько раз, сколько уровней вы хотите пропустить.

LITTLE NINJA BROTHERS

Проверить звуки: Введите режим PON, выберите PASSWORD и введите в качестве пароля SOUND.

LITTLE SAMSON

Пароли уровней:

Уровень	EASY	NORMAL
1	?2KC	7XGN
2	BN&S	KK7B
3	5JSQ	XSRR
4	NS6K	ZW4&
5	INWB	3MTT
6	PHC&	XBQQ
6.2	QLXZ	-
7	CLZT	GWLH
8	J62?	C92K

9	DP03	GPLH
10	&&&&	JR6P

LONE RANGER

Выбор стадии и вооружения: С 9999 долларами, длинноствольным пистолетом (Long Barrelled Gun), 50 лентами стандартных патронов, 50 лентами серебряных патронов и 10 тротиловыми шашками, введите этот суперпароль: 0810 7830 3251 2. Последние три цифры оставьте пустыми. Когда введете этот пароль, появятся слова AREA SELECT 1 (Выбор зоны 1). С помощью кнопок ↑, ↓ измените номер стадии и начинайте игру нажатием кнопки **START**.

LOOPZ

99 жизней и вооружение: Бумерангами, Волнами (Waver), Огненными шарами и Бомбами введите пароль: **SHOT**
Кибер-экспресс: AMAN
Антигравитационный транспорт: NAKA.

Пароли уровней:

Уровень	Код	Уровень	Код
1.1	JPNI	3.3	80MB
1.2	386V	4.4	SCRD
2.1	MICH	4.2	LV12
2.2	3100	5.1	SON8
2.3	M052	5.2	5VLB
3.1	FLLF	5.3	SGJK
3.2	HVIO		

START с 8 жизнями – LOBB
Секретные уровни: Tiain – AMAN
Hovercraft – NAKA.

MAD MAX

Пароли уровней: 2. MMAX;
3. WAST; 4. BLAS; 5. MREL; 6. HUMU.

MAGIC DARTS

Трюковое метание дротиков
Робот. Отцентровав траекторию по вертикали и горизонтали, метните дротик в половину силы, и робот вытянет свою руку.
Обезьяна. Зажми кнопку D в тот момент. Когда обезьяна метает дротик, и следующий бросок пройдет за ее плечом. Если зажать ← до начала хода, макака повернется спиной к доске и будет бросать дротики за спину!
Инопланетянин. Когда дротик в полете, зажми **A** и **B**, заставляя тем самым его зависнуть. Теперь крестовиной джойстика корректируй его положение как пожелаешь, а чтобы он продолжил полет, отпусти кнопки.
Скрытый персонаж. Введи имя ABE инопланетному монстру, или играй им до тех пор, пока муха не сядет на доску, после чего сбей ее дротиком…
Скрытый персонаж. Введи имя ABE инопланетному монстру, или играй им до тех пор, пока муха не сядет на доску, после чего сбей ее дротиком.

MAPPY

Если открыть мигающую дверь, из нее вырвется поток энергии, и, попав на кошек, унесет их с экрана. За это вы получите очки, правда, после этого кошки опять появятся.

MARIO BROS

Стадия 1. Знаки вопроса надо разбивать, под ними собирать монетки. 100 монеток – жизнь. Гриб – его надо взять, чтобы Марио стал большим, и его можно убивать два раза. Взяв цветок, можно срелять.
Стадия 2. Во второй стадии Марио передвигается в подземелье. Здесь встречаются трубы, из которых будут появляться и исчезать цветы. Коснувшись цветка – теряете жизнь.
Стадия 3. Марио передвигается по пальмам.
Стадия 4. "Крутилки" надо перепрыгивать, победить дракона легко: прыгнуть на мостик сверху его и прыгнуть на топорик. Дракон исчезнет, и появится принцесса.

MAGIC OF SCHEHERAZADE

С этими паролями вы предстанете перед Демоном каждого мира.

Мир 1: WIUT STSO U5EU RZUW BNG2
WSNH 2EJH YKOI IZUY WE36 UU
Мир 2: W2NM LMLL NAQM ZRN2 SGGU
PLDN 3NGA RTW6 6K5V Q6XY 4ZN
Мир 3: W3LK JKJJ LG30 SLMP YE4S NJ5S
NEP5 MQE4 H13R OGWI GXL
Мир 4: W4ZY XYXX 13WP 1X1X GSLA 2XQ6
QODJ G4SM 3WJH 3YEI YVB
Мир 5: W50N MNMM PIWE NFR5 PHAV
QMCY ID6Z QSH6 2NOS RNNL NMW

Используйте этот прием, чтобы начать игру в любом уровне. Введите букву **W** и желаемый уровень (1 – 5) в режиме пароля. Игра ответит вам, что вы не правы. Продолжайте вводить букву и цифру. После третьей попытки игра перенесет вас на этот уровень! Если вы введете цифру раньше буквы **W**, вы тоже попадете, куда нужно, но с меньшим количеством денег и опыта.

MANIAC MANSION

Комбинации к Лаборатории:
7572; 5858; 3301; 8640
Комбинации к Сейфу:
3621; 0120; 1230; 1029; 4186.

Зеленое Щупальце отпустит вас, если вы напоите его Фруктовыми напитками и накормите Восковым фруктом. В этой потрясающей игре есть более шести окончаний:

1. В первом окончании вы отправляете Метеора на орбиту, за что Таинственный Эдсель и доктор Фред поблагодарят вас.
2. Чтобы увидеть второе окончание, сначала убейте Дейва и затем завершите игру как обычно. Доктор Фред благодарит Сэнди и парня, который заменит Дейва, совершенно другими словами.
3. Окончание третье – это просто надпись Game Over . Чтобы увидеть его, убейте всех трех героев.
4. Четвертое окончание – другое Game Over. Чтобы увидеть его, устройте ядерный взрыв, осушив воду в Плавательном бассейне и обнажив Реактор.
5. Чтобы увидеть пятое окончание, пусть Венд перепечатает рукопись Метеора (находящуюся в кабинете доктора Фреда) и отошлет ее в Издательство. Когда Издатель пришлет вам Контракт на издание, покажите его Метеору.
6. Чтобы увидеть шестое окончание, получите Контракт на издание, как описано выше. Потом пусть Бернард починит Коротковолновое радио в комнате Фреда , используя Радио трубку от Старого радио в Гостиной. При помощи Коротковолнового радио вызовите Метеорную полицию и до того, как она прибудет, отдайте Контракт Метеору. Есть и еще вариации... Попробуйте послать Бернарда починить Коротковолновое радио, вызвать Метеорную полицию и затем провести ее в Лабораторию. Или пусть Майкл проявит Планы Диверсантов и отдаст их Таинственному Эду. Таинственный Эд поможет вам миновать Зеленое Щупальце, чтобы вы могли запустить Метеор в космос.

MASK (THE)

Возьмите книгу, тогда в 11 уровне сможете войти в дверь, где и обнаружите молот.

MASTER FIGHTER 2

Суперудары

A – удар рукой. **B** – удар ногой. ↑ – прыжок вверх. ↗ – прыжок по диагонали. ↓ – сесть. → (←) – блок. ↙+**A** (**B**) – удар в прыжке
↓+**A** – удар рукой сидя. ↓+**B** – подсечка.

Чен-ли (Китай): особенности: удары ногой действуют значительно дальше, чем у других, но равен сильному удару Занглиева. Бросок – джойстик в сторону противника +**A**. Вертушка по всему экрану – ↙+**B**.

Занглиев (Россия): особенности: при нажатии кнопок A+B – сильный удар руками, подобный размаху. Джойстик ↓+**A** – бросок. Джойстик в сторону противника + **A** – бросок.

Рей (Япония): особенности: ударная волна – джойстик в сторону противника +↓+**A**. Тем же способом – удар кулаком вверх. Бросок – джойстик ← кнопка "**A**". Вертушка — ↙+**B**.

Жюль (США): особенности: ударная волна – джойстик в сторону противника +↓+A. Тем же способом – отпор атаке в прыжке назад. Бросок – джойстик +A. Удар ногой в спину или отпор – идите под прыгающим врагом и, не от-

пуская стрелки, нажмите **B**. Если Вас зажали – ← + **B**.

Вига (Таиланд): Вига последний, с кем вам придется драться. Если вы его одолеете, то будете провозглашены "Мастерским бойцом". В начале игры, в выборе вы не найдете его, он будет четвертым для игры одному. Если вы играете между собой, то это чисто ваш поединок.

MAX WARRIOR

2 – 5963; 3 – 0501; 4 – 0705;
5 – 2168; 6 – 2687; 7 – 3279

Коды уровней сложности HARD:

1 – 4989 2 – 3396 3 – 4126
4 – 7589 5 – 9801 6 – 0666
7 – 1192

MENDEL PALACE

Чтобы сыграть секретные дополнительные стадии, нажмите одновременно кнопки **SELECT** и **START** и, удерживая их, включите питание (или нажмите Reset) на игровой приставке.

METAL GEAR

Пароли, с помощью которых можно получить разные виды вооружения, жизни и всевозможные полезные вещи и устройства:
5NZHJ HZZJF KOHJH FHHXH RXPRS
Этот пароль доставит вас в комнату с Суперкомпьютером:
ELLEN DIANE JENNI FERBI GBOSS
Следующий пароль позволит вам увидеть окончание игры:
WZRJZ QZZZD UJSIO UIQZZ NZRZE
Пароль на конец игры с уже уничтоженным последним боссом:
T1111 11611 11111 11111 11116

METAL GEAR 2

Пароли уровней

1. JT?'R.479%X8!7W959V!!QN№NGZXPZX4H
2. GQB3XG9!.PPNNVMV3YN6V39YQ2?27
3. MBGQR9Q7H4H74JPV8N№W3DP7X4KT?35
4. HHKH-H№9%3%R%N5H-H8TPG3KW47W54

METAL FIGHTER

Выбор уровня: На заставке нажмите одновременно кнопки **A** и **B** и, удерживая их, нажимайте **SELECT** такое число раз, которое соответствует номеру интересующего вас уровня, **START**.

METAL STORM

Пароли уровней

Уровень 2: !36-VDRW-KPK;
Уровень 3: 99P-032W-4J5
Уровень 4: C9P-IP2F-X05;
Уровень 5: IMC-OLQP-TDR
Уровень 6: M8C-L43J-FTM;
Уровень 7: G7D-T33Q-QL2
Второй этап: FST-DR36-WIM

METROID

Полное вооружение:
mMuiSI 116-GE JIs?h0 mOOWRM
Отсутствие Барии (Varia) и другое окончание игры: **999999 999999 КККККК КККККК**
Используйте следующий пароль, чтобы превратить Самуса (Samus) в женщину – воина:
JUSTIN BAILEY

Паролиуровней

2 – 0071tr W20000 025kHa 8A007Y
3 – OOU uOOOO OAFw9Y 1800sb
4 – OGZ m3eOG OOVvjS 3mOOn?
5 – M7 ZOAO 2T-tfin aOOOd5

MIKEY MOUSE

Выбор уровня. Пиратский корабль (Pirate Ship): Одновременно нажмите кнопки ↑, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.
Замок (Castle): Зажмите кнопки ↓, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.
Океан (Ocean): Зажмите нажмите кнопки →, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.
Лес (Woods): Зажмите кнопки ←, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. Чтобы продолжить игру с последнего достигнутого уровня, дождитесь появления надписи Game Over и одновременно нажав и удерживая кнопки **A**, **B** и ↑, нажмите **START**.

MICKEY MOUSE CAPADES

Выбор этапа. На титульном экране зажми одну из кнопок направления и **SELECT + START**. В зависимости от зажатой кнопки направления будет выбран один из четырех этапов.

Дополнительное продолжение

Нажми ↑+START

Выбор зоны: на заставке нажмите:

Пиратский корабль: одновр. нажмите ↑, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. *Замок:* одновр. нажмите кнопки ↓, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. *Океан:* одновр.нажмите кнопки →, **SELECT**, **A**, B и START. *Лес* (Woods): одновр. нажмите кнопки ←, SELECT, A, B и START.

Продолжение игры: на заставке после надписи GAME OVER одновременно нажми и удерживай кнопки **A**, **B**, ↑, **START**.

MICKEY'S SAFARI IN LETTERLAND

Звуковой фокус. Если в меню выбора этапа нажать SELECT, то вы увидите английский алфавит и сможете услышать, как правильно произносится любая буква.

MIGHTY BOMB JACK

50 000 очков: Когда вы достигаете Дворцовой комнаты (Palace Room) в конце каждого уровня, возьмите первую бомбу, а затем соберите все Огненные бомбы (с горящими фитилями) по порядку. Если вы сделаете это и успешно покинете комнату, то заработаете 50 000 очков.

Переход на следующий уровень:

Отправляйтесь в комнату Королевского Дворца. После того, как вы возьмете первую бомбу, возьмите все остальные не подожженные бомбы, и в последнюю очередь Огненную бомбу (подожженную). Если вы все сделаете правильно, то перенесетесь в комнату Королевского дворца следующего уровня, когда покинете комнату. Повторяя это вы можете оказаться на любом другом уровне.

MIGHTY FINAL-FIGHT

Увеличение энергозапаса. В 5 раунде найдите табличку, на которой нарисованы жареный цыпленок, нож и вилка. Ударьте по ней - и ваша энергия восстановится. Начните игру с Хагаром и умрите, а потом продолжите ее в качестве Коди или Гая. Вы будете играть с уровнем энергии, свойственным для Хагара, что на два пункта выше, чем обычно у Коди и Гая.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

Чтобы нокаутировать Стеклянного Джо (Glass Joe) одним ударом, подождите, пока время достигнет 40 секунд в первом раунде. Джо отступит назад и скорчит рожу. Когда он выступит вперед (42 – 43 секунды), ударьте его в живот, и он упадет.

Don Flamenco (Дон Фламенко):

Первый бой – 005 737 5423

Второй бой – 647 993 3534

Major/Minor Title Holder (Держатель старшего/младшего титула): 777 807 3454

Piston Honda: Второй бой – 667 833 7533

Super Macho Man (Настоящий мужчина): 237 210 7938

Mike Tyson (Майк Тайсон): 007 373 5963

Чтобы сразиться в чемпионате Иного мира, введите пароль: 135 792 468 (последняя цифра пусть останется нулем). Удерживая **Select**, одновременно нажмите кнопки **A** и **B**.

MILO'S SECRET CASTLE

Продолжение игры: нажмите и удерживайте кнопку ← на вашем управлении, а затем нажмите START. Только помните, что вы не можете продолжить игру, если не поразили первого демона и не захватили первый Кристалл.

MISSON IMPOSSIBLE

Конец игры – наберите код MTKN.

Выбор этапов

Зона 2: HMPR; Зона 3: KMVW; Зона 4: XDGJ

Зона 5: TVJL; Зона 6: QBYZ

MONSTER IN MY POCKET

Пароли уровней игры:
Уровень 3: Nei QaS ,TF
Уровень 5: LjG "Gz rzS Уровень 8: Dtu gs. iNT

MORTAL-ARMS

3 – 696017 5 – 282095
4 – 040471 7 – 081620

MORTAL KOMBAT 3

Игра вдвоем: Перед выбором героя нажмите на втором дж. любое из направлений. Кружки рядом с полоской "жизни" показывают число одержанных вами побед.

Общие удары
→, Turbo A (вплотную) – перебрасывание через себя;
↓, →, A – выстрел; ↓, B – подножка.

Спецудары
Кейдж:
↓, ←, B – высокий прыжок;
←, ←, B – удар ногой в скольжении;
Горо:
Не способен выполнять обычные прыжки.
←, ←, B – спецпрыжок на соперника;
Шао Кан:
←, ←, B – "бабочка"; ↓, ←, B – "глухие" удары;
Не умеет прыгать и нагибаться. Вместо бросков – удар локтем.
Кунг Лао
↓, ←, B – появление сзади;
←, ←, B – удар ногой в прыжке;
Рептилия
↓, ←, B – выстрел;
←, ←B – невидимость;
Китана
↓, ←, – B удары веером
(не вредят но задерживают противника);
←, ←, B – полет;
Барака
↓, ←, B – "ножницы" руками;
Рейден
↓, ←, B – удар током;
←, ←, B – полет;
Соня
↑, →, B – полет;
↑, ↓, B – невидимость.
Милена
←, ←, B – провалиться под землю и прыгнуть на соперника;
↓, ←, B – вращение внизу.
Шанг Цунг
↓, →, Turbo A – выстрел;
Лю Канг
↓, ←, B – "велосипед" в полете;
←, ←, B – простой полет;
Джакс
↓, ←, B – удар в пол,
(противник падает);
Саб – Зиро
←, ←, B – подножка;
↓, ←, B – "лужица";
Скорпион
←, ←, Turbo B – "ножницы";
↓, ←, B – "парящая душ".

Если при схватке с двумя противниками вы хотите избежать боя со вторым, то после нападения ударьте первого врага, быстро отойдите, встаньте в углу экрана и непрерывно делайте подкат.

Когда время истечет, ваш противник окажется проигравшим, а второго поединка не будет.

MORTAL KOMBAT 4

Комбинации для суперударов
↓, вперед + A + ↓
назад, назад + B

MORTAL KOMBAT 5 PRO

Как стать бессмертным
В опциях нажми **SELECT, START**

NARC

2 продолжения: на заставке одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A, B, SELECT** и ↑. Нажмите **START** после того, как потеряете последнюю жизнь, чтобы продолжить игру.

NES PLAY ACTION FOOTBALL

Пароли уровней:
Чикаго против Сан-Франциско: QSIGTVD2CS
Лос-Анджелес (L.A.) против Вашингтона: 2MIPLR2PKE
Майами против Лос-Анджелеса: AOLHQHCHHI
Вашингтон против Хьюстона: QMJPIIODTI
Хьюстон против Денвера: R0121G9ROH
Нью-Йорк (N.Y.) против Чикаго: 90MGKGDNIE
Денвер против Чикаго: 3NIGSS6N5J
Сан-Франциско против Лос-Анджелеса: IHLIVNK3TI

NEW-COMPETITION

Если в меню MODE-SELECT в верхней строке поставить третью слева надпись, в средней – выбрать нужное количество игроков, а затем после окончания раунда на экране с надписями об этом нажать кнопку А, то появятся две опции. Левая – повторение раунда, правая – выход в меню MODE-SELECT. Чтобы увидеть настоящую концовку игры, нужно занять первое место, по крайней мере, в трех видах спорта.

NHL`97 (SUPPER)

1. 60882. 4994
3. 63424. 71535. 8368

NINJA TURTLES

1. Чтобы попасть на желаемый уровень, на заставке игры нажмите **SELECT**. Количество нажатий соответствует желаемому этапу.
2. Когда черепашка вылезает из люка или выходит из дома, жизни и дополнительное оружие у них восстанавливаются.
3. При обезвреживании мин сначала уничтожьте самые дальние, а затем, пожертвовав одним из героев, – ближние.
4. Если, к примеру, Рафаэль бросит бумеранг, то, пока он летит, можно поменять игрока, скажем, на Донателло. Таким образом можно передавать бумеранг от черепашки к черепашке. Подкрепление, встречающееся на пути:
– полная жизнь.
– супер-возможность.
– две доли жизни.
– четыре доли жизни (половина).
– ракеты для военной машины.
– энергитические волны.
– канат.
– бумеранги.
– зездочки ннндзя.

Неограниченная пицца. Идите к выходу из первого канализационного коллектора, где вы найдете кусок пиццы. Съешьте ее и покиньте коллектор. Затем возвращайтесь в коллектор, где обнаружите еще больше пиццы. Избавьтесь от Солдата клана Футов и берите пиццу. Повторяйте это до тех пор, пока не подкрепите всех черепашек. Тот же прием срабатывает в коллекторе, ведущем в здание, где держат в плену Эйприл.

Чтобы разделить Бумеранги между черепашками: Используйте черепашку, которая обладает Бумерангами, выберите Бумеранг и бросьте его. Теперь, пока Бумеранг возвращается, быстро переключитесь на другую черепашку. Когда Бумеранг вернется, новая черепашка также будет обладать Бумерангами!

На пятом этапе можно добыть по 99 бумерангов для каждой черепашки. Ищи их в в крайнем слева верхнем доме. Когда зайдешь в дом и немного пройдешь вперед, ты увидешь вместо пола пару кирпичей, которые можно разбить. Спустись и возьми значок «20 бумерангов». Поднимись и спустись снова – значок опять появится.

На третьем уровне на время покинув машину ты избежишь атак врагов.

На четвертом уровне Мегамаузера проще убить, встав под его головой

NINJA TURTLES: THE ARCADE GAME

Когда загорится меню выбора игроков, нажмите ↓ и **SELECT**. В результате выбор оружия будет осуществляться автоматически, когда вас персонаж погибнет.

В парной игре вы можете отнять жизнь у другого игрока, нажав кнопку **A**, когда все ваши жизни закончатся.

10 черепашек. На заставке нажмите ↑,→,↑,→,↓,↓,↓,←,←,←,←,B,A,START.

Выбор стадии. На заставке нажмите: ↓,↓,↓,↓,↓,→,→,→,→,→,→,→, B, A, START. В режиме выбора стадии (Stage Select), выбирайте стадию кнопками ← и →,A.

10 жизней и выбор уровня. На заставке нажмите: B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A, START. На экране появится надпись STAGE 1. Выберите номер стадии и нажмите **START**.

Виды телепортации: одновременно нажмите на все четыре кнопки контроллера, на центр крестика пульта и на **SELECT**. Если же ваши планы скромнее (просто желаете переместиться в другую часть экрана), то нажмите одновременно на центр крестика и на кнопку прыжка. Пока черепашки не видно, воспользуйтесь каким-нибудь из направлений джойстика.

NINJA TURTLES 2

Перед демонстрационным роликом на экране-заставке нажмите: ↑ , ↓ , ← , → , A, B, A, B, **SELECT** – игра за Сплинтера

B, A, B, A, ↑ , ↓ , B, A, ← , → , B, A, START или ↓ (5 раз), → (7 раз), потом B, A, START – выбор этапа

↑ , ↓, ↓ , → , → , → , ← ,← ,← ,← , B, A, START или ↑ , → ,→ ,→ , → , → , ← ,← , ← ,← , B, A, START – десять жизней

A, B, A, B, ↑ , ↓ , A, B, ← , → , A, B или B, A, B, A, ↑ , ↓ , B, A, ← , → , B, A, START – 10 жизней и выбор этапа.

Автоматический выбор оружия.

В режиме выбора игроков нажми ↓ и **SELECT**. После каждой гибели твоего героя будет "включаться" рекомендуемое оружие.

Разные виды телепортации. Чтобы сменить этап, на котором ты играешь, одновременно нажми на все четыре кнопки контроллера, на центр "крестика" D-pad`a и на **SELECT**.

Если твои планы скромнее (просто хочешь переместиться на другую часть экрана), то нажми одновременно на центр "крестика" и на кнопку прыжка.

NINJA TURTLES 3: THE MANCHATTAN PROJECT

На экране выбора персонажа быстро нажми ← + →. После сообщения "**AUTO MODE**" выбирай черепашку. Когда потеряешь первую жизнь, компьютер выберет персонаж автоматически. Другой вариант – там же нажми пять раз ↓. Для режима с двумя игроками попробуй использовать десять нажатий ↓.

На некоторых картриджах можно выбирать этап игры, задать сложность, получить дополнительные жизни и прослушать мелодии. Для этого нужно нажать на экране-заставке до показа демонстрационного ролика код ↑, ↑ , ↓, ↓ ← , →,←, →, A, B, **START**. Второй вариант этого кода такой. Выбери число игроков и, удерживая ↓+B, нажми **START**, а потом продолжая держать ↓ +B, выбери кнопкой **SELECT** черепаху. Нажми **START**. Должно появиться секретное меню.

NINJA TURTLES 4: TOURNAMENT FIGHTERS

Суперудары:

↓ + A – подсечка/подкат;

A + B – спецприем. Пользуйтесь им только в случае крайней необходимости. Каждый прием уносит у вас частицу жизни;

← + ↓ – блок;

→, → – разбег (можно добавить AB – получится удар в полете).

Бросок противника через себя: подойдите к нему и нажмите → + B.

Упавший сверху шарик можно подобрать (↓, **Turbo B**) и бросить в противника (↓, резко → + **Turbo B**) – получится эффективнее любого суперудара.

Микеланжело владеет ударом двумя ногами в полете (↙, ↗+A/B). Леонардо способен нанести удар ногой во вращении (↓,←+A). Донателло владеет ударом ногой во вращении с подсечкой (↘, ↖+A). Рафаэль вращается в гори-

зонтальном полете (↙, →+B). Если вы играете за Рафаэля, то при нажатии → и Turbo B ваш персонаж сделает стальной зажим челюстями. Кези Джонс может драться клюшкой (↙, ↗+B). Чтобы он пустил энергетический вихрь, нажми ↙, ←+B. Хот-Хед пускает огонь изо рта (↙, →+A) и сверху наносит удары головой (прыгните: ↑, затем нажмите – ↓+A, B).

Шредер производит серию мощных ударов (Turbo B) и пускает вихри по земле (→, ↓ +B). Чтобы переставить черепашек: удерживая **START**, нажимай ↓.

Время от времени вы видите ящик, из которого появляется красный шар. С помощью кнопок - ↓+B подберите его – так вы сможете выстрелить энергетическим импульсом кнопками ↓, →+B. Шарик снова можно взять.

Чтобы получить с самого начала 10 жизней, в то время, пока горит заставка, нажми ↑,→, →,↓,↓,↓,←,←,←,←, B, A.

На пятом уровне, в верхнем левом здании можно найти по 99 бумерангов для каждой черепашки. Для этого зайдите в дом. Увидите на полу два кирпича. Разбейте их. Спуститесь вниз и подберите иконку "20 бумерангов". Если подняться и снова спуститься, то иконка будет лежать на старом месте.

Выбор этапа игры. Нажмите на кнопку **Select**, чтобы выбрать уровень. Или нажмите и удерживайте кнопку B. Нажимая A, можно менять этап. А потом нажмите **START**, и игра начнется.

NINJA TURTLES 4: TURTLES IN TIME

Увеличение количества жизней. Переведи курсор на "опции" и на втором контроллере нажми ↑, ↑, ↓, ↓←, →←, →, B, A. Теперь на первом нажми **START**. В "опциях" используй пункт "rest". Можно задать десять жизней.

NIGEL MANSEL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Пароли уровней:

2 – BT.BTTF..KG.Y4; 3 – CTHBVKF.KPM.YY
4. CTWDVYF.TTS.ZR; 5. DLHDWEFKYTW.ZK;
6. FBHHWYFT2TI.YC; 7. FBWKX.FVY6.Y6;
8. GB2QX.PZ.Y9.YO; 9. HB8QX2PZK3F.TT;
10. JV8SFKP7P3L.YM; 11. KL8WF2QGT3R.YF;
12. KMMYGFQG27X.Y8; 13. KMWZOPVG3GO.Y2;
14. L4WIH6VQ7G5.YW; 15. NNHIJPZQ7Q6TTP;
16. PDH4J6ZOBRBTYN

NINJA CAT

2 – 427123	6 – 912210	9 – 924748
3 – 140901	7 – 192397	10 – 641114
4 – 260388	8 – 128256	11 – 390227
5 – 600445		

↑ и ↓ – выбор цифры.
START-START-SELECT-START – запуск.

NINJA CRUSADERS

Пароль восполнения жизней: одновременно нажмите **A+B+START**.

Превращение в одного из героев (нажатием кнопки B) зависит от того, что вы держите в руках:

меч – в дракона	цепь – в скорпиона
звезду – в пантеру	копье – в орла.

NINJA RYVKENDEN

Пароли уровней:

2 – 1	звезда, кувшин, лицо, звезда
3 – 1	сыр, звезда, кувшин, лицо
4 – 1	кувщин, сыр, звезда, лицо
5 – 1	лицо, звезда, кувшин, сыр
6 – 1	яйцо, лицо, сыр, кувшин
7 – 1	кувшин, сыр, лицо,звезда

NINJA RYVKENDEN 3: NINJA DRAGON SWORD

Пароли этапов

Так как пароли уровней данной игры представляют собой рисунки (виды оружия), обозначим их цифрами. Так, треугольной загогулине присвоим цифру 1, «горошку» – цифру 2, «звездочке» – 3, а кружку с зарубкой – цифру 4.
Получаем следующие пароли:

1 – 1, 2, 3, 4
2 – 3, 2, 4, 3
3 – 1, 3, 2, 4
4 – 2, 1, 3, 4
5 – 4, 3, 2, 1
6 – 4, 4, 1, 2
7 – 2, 1, 4, 3

NINJA GARDEN

Используйте команду «Jump and Slash Ninja Fighting» (прыгать и рубить), чтобы уничтожить любого босса одним-двумя ударами. Это особенно хорошо срабатывает с 3 последними боссами в конце третьего действия.
2 – 1341; 3 – 2134; 4 – 3214; 5 – 4132; 6 – 4423

NINJA GARDEN 2

В этой игре есть три различных звуковых теста! В первом тесте вы услышите всю музыку игры и увидите мультипликацию Рю Хаябуза (Ryu Hayabusa). Этот тест включается, когда вы одновременно нажмете кнопки ↑ и ←, **A**, **B** и **SELECT**, а затем (продолжая удерживать эти кнопки) нажмете **START**, когда горит заставка. Во втором звуковом тесте вы услышите музыку игры и увидите изображение Ирены Лью (Irene Lew). Чтобы включить этот тест, дождитесь, когда заглавная заставка погаснет, и нажмите **START**. Заставка появится вновь. Далее, одновременно нажмите кнопки ↑ и ←, **A**, **B** и **SELECT**, а затем **START**. Третий звуковой тест позволит вам услышать музыку и звуки с названием вдоль звуковых линий, а также взглянуть на изображение Рю и Ирены вместе. Чтобы включить этот тест, дайте заставке погаснуть и жмите **START**, что – бы заставка появилась вновь два раза. Затем одновременно нажмите кнопки ↑, ←, A, **B**, **SELECT** и затем **START**. Вы можете создать резерв до девяти жизней в Стадии 4 – 2. Когда доберетесь до 1 – Up в конце уровня, возьмите ее и вернитесь в начало этого уровня (просто лезьте вверх по лестнице). Возвращайтесь затем к тому месту, где нашли жизнь, и вы обнаружите, что она вернулась! Повторяйте эту процедуру, пока не заполните резерв. Если у вас есть Звезда Ветряной мельницы (Windmill Star), вам будет гораздо легче расправиться с врагами, стерегущими I – Up.

NORTH AND SOUTH

Выбор операции и тест звука. Вначале, после того как пройдет заставочный ролик и появится некто на лошади, нажми↑,↑,↓,↓, ←,→, ←,→, **B** и **A**. Появится экран теста звука, где одним из пунктов меню будет "Operations".

NORTHERN KEN
(FIRST OF THE NORTH STAR)

Секретный уровень. Для того чтобы попасть на секретный 8-й уровень, не пользуйся опцией "Continue", проходя уровни с первого по седьмой.
Специальный режим использования Continue. Когда перед тобой появится надпись "Time Over", нажми кнопку **A** + **START**. Этот режим будет работать только на уровнях с первого по четвертый.

OTHELLO

Если вы хотите играть вдвоем, то должны будете при выборе нажать и удерживать клавишу **Start**. В конце игры вам надо было бы нажать клавишу **Start**, но вместо этого сейчас нажмите и удерживайте клавишу **Select** и лишь потом нажмите **Start**.

P.O.W.: PRISONERS OF WAR

Дополнительные жизни. На титульном экране нажми **A**, **B**, **B**, ↑,↑,↓, ←, **START**.
20 жизней: на заставке нажмите кнопки **A**, **B**, **A**, **B**,↑,↑,↓,←, **START**.

PAC-MANIA

Набрав 500000 очков на любом из уровней, герой обретает бессмертие.

PALAMEDES

Финал. На заставке одновременно нажмите кнопку → на первом джойстике и кнопку **A** на втором. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите **START** на первом джойстике. На выс-

ветившемся экране Опций выберите желаемую финальную сцену.

PAPER-BOY-2

Пароль третьей недели – 4796.

PARODIUS

Полная энергия. Нажми ↑,↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, A, B, A, B

PHANTOM FIGHTER

Используйте эти пароли в начале каждого города:

Город 1:	♥VPD	9♣N8	B?R♦
Город 2:	J11N	♠R♣Y	B2XD
Город 3:	76GD	3♥9♥	M♣V♦
Город 4:	Y♦GH	♥1P♣	J8RD
Город 5:	B74Q	D71P	R61♣
Город 6:	KQT♣	G1HR	4♥5♦
Город 7:	♠♥♣V	L8T?	R9N♦

PINBALL

Дополнительная жизнь. Будет вам предоставлена, когда вы наберете 50000 очков. После того, как вы набрали 100000 очков, исчезнут рычаги, отбивающие шарик (кнопки←+A). Они появятся после того, как ваш "банк" составит 150000 очков.

Советы. Если на верхнем экране выиграть в рулетку, то на нижнем экране появится защита. Если сбить цыплят, защита появится по бокам. На втором экране выбей все цыфры слева. Вам откроется проход на второй этап

Выбор уровня. На заставке нажмите **B+START**.

PIPE DREAM

Отключение счетчика времени. На паузе нажми **A, B, B, A, START, B**, чтобы отключить счетчик времени. Нажатие **SELECT** заново его запустит.

POWER BLADE

Пароли этапов

2 – D67B3930 3 – D2BB3940 4 – 58F3D125 5 – 1B519FK5 6 – KF6FJK74 7 – 8JB40834

Комнаты с секретным агентом

1 – 70B308G5
2 – 6D9G7B78, GG7G7B78
3 – GK9K8DF7, DGGK8DF7
4 – 9623D12Q, G5843D12G
5 – 2559F65F
6 – KFJJJK74, GB0JJ174

POWER BLADE 2

4. Б – 1 – Г – *
   Е – 1 – 2 – Б
   Б – Г – 2 – *
5. Б – 1 – Г – *
   Е – 1 – * – Б
   Б – * – 2 – *
6. Б – 1 – Г – *
   L – 1 – * – 2
   Б – Г – 2 – L

Обозначения:

* – звездочка
1 – бумеранг (одна волнистая линия),
2 – двойной бумеганг (две волнистые линии),
Г – нечто вроде гамбургера;
Е – буква «Е»;
L – L на желтом круге;
Б – башня (зеленая бутылочка)

POWER BLADE 3

Пароль седьмого уровня: FB68398K

POWER SOCCER

Пароль второго уровня: 576 42 85

POWER PUNCH 2

Пароли этапов

KMK-LBD-FLC-TCL-GM – галактический чемпионат
NNK-PJF-GLR-FTG-BN – финальная лига
LPF-PGT-WLK-OTP-MN – финальный конфликт
HDK-FGT-FLG-FTK-CD – конец игры

Пропуск уровня

Когда появится картинка следующего бойца, зажми **A+B+ SELECT** и нажми **START**.

PREDATOR

Выбор этапа: после гибели нажмите **SELECT** и середину крестика.
Самоуничтожение: поставьте игру на паузу, нажмите **A+B**.

PRINCE OF PERSIA

Пароли этапов

2 – 51057727	3 – 85335747
4 – 19674333	5-05567637
6 – 28798132	7 – 74225637
8 – 86378334	9 – 05568638
10 – 84312335	11 – 18666022
12 – 75268224	13 – 05569639
14 – 88724447	

PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM

Пароли уровней:
2 – GVSNPYJ
3 – VVPB3ZXJT855Q
4 – 683QFB-DFBHHN
5 – IGCBHDJMPLP9KQ-
6 – K73%G5%DDFG2SFJNX
7 – RPISLVWWXYZH-32MD8
8 – MPMSVTVWXYZH-32MD8
9 – P7HS%%BCDFGHSKJ5NK5

PRO AM RACING
(R.C.PRO AM RACING)

Призовые машины. Чтобы получить новый набор машин, во время гонки собирай буква, чтобы составить слово "NINTENDO".

PROBOTECTOR

30 жизней: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,B,A,B,A,START.

PRO SPORT HOCKEY

Нажмите START – возможность выбора вариантов:
SUPER-CUP – суперкубок
EXHIBITION – соревнование
TRAINING – тренировка
OPTIONS – опции
В режиме опций можно установить:
PERIOD-TIME время периода (2-20 мин)
PERIODS – количество периодов (1-3)
GOALIE – управление вратарем
PENALTY – пенальти (ON,-OFF)
OFF-SIDES – шайба за пределами поля
ICING – нарушения на льду (ON, OFF)
TIE-TIME – связь игры (OVERTIME – все время, SO – другое)
Exhibition. Выберите тип игры: первый игрок против второго или против компьютера , после этого зафиксируйте выбор (START).Теперь можете выбрать себе команду. Напротив каждой команды приводится ее характеристика. SHOT (SHT) – сила ударов; SPEED-(SPD) – скорость; DEFEAT (DEF) – нападение; GOLIE– (GOL) – защита

PSY BUSTER

Чтобы разрывные бомбы летели вверх, нажмите **Select+B**. Таких бомб в игре всего три.

PUSHER (THE)

Когда экране загорится заставка "Разыскивается" (Wanted),нажмите **A, B, B** на втором пульте ↑, ↑, ←, ↓ на первом и **A** на втором. Когда раздастся звуковой сигнал, вы вооружились крупнокалиберным гранатометом.

PUNISHER

Для получения более мощного оружия наберите на заставке "Wanted", **A, B, B** на втором джойстике; ↑, ↑, →, ↓ на первом и опять A на втором джойстике. Вы услышите гудок при правильно набранном коде.

PUZZNIC

Пароли этапов

1 – 1 : 55VC	2 – 1: 5C5B;	3 – 1: FICW;
4 – 1: P1WW	1 – 2: 5A37	2 – 2: 5RF5

3 – 2: P7RL	4 – 2: PV1V	1 – 3: 5L3B
2 – 3: 57LL	3 – 3: PZ7W	4 – 3: PJV3
1 – 4: 5TJ5	2 – 4: 5ZTW	3 – 4: PBZV
4 – 4: 3JP7	1 – 5: 5WCL	2 – 5: 5BWV
3 – 5: PMB3	4 – 5: 3C3B	1 – 6: 51RW
2 – 6: 5M13	3 – 6: P5MC	4 – 6: 3RJ5
1 – 7: 5V7V	2 – 7: FFV7	3 – 7: PF57
4 – 7: 37CL	1 – 8: 5PZ3	2 – 8: FLPB
3 – 8: PLFB	4 – 8: 3ZRW	1 – 9: 53 BC
2 – 9: FT35	3 – 9: PTL5	4 – 9: 3B7V
1 – 10: 5JM7	2 – 10: FWJL	3 – 10: PWTL
4 – 10: BMZ3	5 – 1: LCBB	6 – 1: T13W
7 – 1: T13W	8 – 1: WC7B	5 – 2: LRM5
6 –2: TVJV	7 – 2: JVTV	8 – 2: CFZ7
5 – 3: L75L	6 – 3: TPC3	7 – 3: JPW3
8 – 3: CLBB	5 – 4: LZFW	6 – 4: T3RC
7 – 4: J31C	5 – 5: LBLV	6 – 5: TJ77
7 – 5: CCVB	8 – 5: CW5L	5 – 6: LMT3
6 – 6: TCZB	7 – 6: CRP5	8 – 6: C1FW
5 – 7: L5WC	6 – 7: TRB5	7 – 7: C73L
8 – 7: CVLV	5 – 8: LF17	6 – 8: T7ML
7 – 8: CZJW	8 – 8: CPT3	5 – 9: TTV5
7 – 9: CBCV	8 – 9: C3WC	5 – 10: TWPL
16 – 10:MB1V	7 – 10: CMR3	8 – 10: CJ17

RACKET ATTACK

Начинайте игру в роли Ферста (First)
2-й Матч: JSLPVYC; 3-й Матч: GKVYLWC4
4-й Матч: PSFRCHC; 5-й Матч: KYIMYDD;
6-й Матч: IXKOWCD; 7-й Матч: RYTONMD.

Выбор игрока и поверхность корта:

Игрок	*Твердое покрытие*	*Грунт*	*Травяной корт*
Bernard	YIBDEPB	GOVWKXC	UVOPSND
Watt	FLYDAYB	KBINXFC	OWERDKC
Carter	KBIQWHC	LAJRWJC	QASROPE
Gibbco	BPDWCSP	RYTNMKD	YIBEGSB
First	OWEQBHC	WXMPTQD	EMXBJYB
Horn	PVFUALC	CSAXGYB	FLYFIDC
Eagle	PVFWANC	NTHYYMD	RYTTNRD
Brofsky	VUPUPQD	YIBHFUB	XWNSTUD
McKay	DRBIEIB	GOVLKMC	QASAOXB
Jansco	TBRANAC	TBRAOBC	FLYPINC
Berry	UVOQAQVC	NTHCYPC	EMXJJHC
James	VUPCPXC	IYKXVLD	UVOBSYC
Orchler	YIBMEYB	YIBMFAC	FLYJIHC
Juana	VUPEPAD	SCQWPXC	SCQWQYC
Spohn	CSAFFFB	MUGDAQB	QASXOVC
Gray	CSABFBB	GOVFKGC	EMXHJFC

RAD RACER

Продолжение игры: дождитесь начала демонстрации игры и затем одновременно нажмите кнопки **A** и **START**.

Выбор уровня. Дождитесь начала демонстрации игры и затем нажмите B, чтобы увеличить индикатор тахометра на два деления. Первые деления означают Трассу 1, следующие два – Трассу 2, и так далее до Трассы 8. Выбрав желаемую трассу, нажмите **A** и START, удерживая кнопки ↑, →. Чтобы быстро вернуться на трассу, когда вы разбились, постоянно нажимайте **START**, включая и выключая паузу, пока ваша машина не вернется на трассу. Это занимает меньше игрового времени, чем просто сидеть и ждать, пока игровая программа сама вернет вашу машину на трассу.

Финал: перейдите в демонстрационный режим и одновременно нажмите кнопку **A** и ↑, →. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите 60 раз кнопку **B**, а потом **START**.

RAD RACER 2

Выбор уровня. На заставке удерживайте кнопки ↑, ← и нажмите B на один раз меньше, чем номер трассы, с которой вы хотите начать. Например, если вы хотите начать с 6 трассы, нажмите кнопку B 5 раз. Проехать любую трассу ночью можно, если нажать ↑, ← и, удерживая эти кнопки, нажать 7 раз B и еще по разу за каждую следующую трассу. Например, для 1 стадии нажмите кнопку B 8 раз, для 2 стадии – 9 раз, для 3 стадии – 10 раз и т. д. Выбрав стадию, начинайте игру нажатием START, продолжая удерживать ↑, ←.

Продолжение игры: нажмите **A**, затем START. Снова нажмите START для того, чтобы начать игру.

RAINBOW ISLAND

Возможность выбрать мир. Во время демонстрационного ролика появится надпись "Press

Start", нажмите ←, B, →, ↑, ↓, ←, →, B. Чтобы выбрать мир, нажмите A, затем START.
Бессмертие. Нажми **START** (вызов режима "паузы"), потом **SELECT** и **START**.

RAMBO

Джон Рембо, недавно вернувшись из Вьетнама, вновь попадает в страну джунглей. На этот раз Джон вернулся во Вьетнам, чтобы освободить американских военнопленных, о которых забыли правительство и армия.
С этим паролем Рэмбо станет силен как никогда, он будет способен сражаться, даже потеряв всю энергию:
H800 lbW2 kG4Q KwKc
6WH QbW2 OFID G19D!

RAMPAGE

Когда у партнеров кончится энергия и он усохнет, съешь его, чтобы унаследовать счет. Упав с крыши, можно оттолкнуться от воды и запрыгнуть обратно, нажав ↑+B.

RBI BASEBALL

Тренерский состав:на заставке одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **START**. Улучшить удар: продвиньтесь насколько возможно вперед (к питчеру). Один раз легко ударьте по кнопке A, чтобы поставить биту в первую позицию. Теперь вы готовы отбить бросок.

RBI BASSEBALL 2

Пароли для игры с суперкомандой Тенген (Tengen):

Торонто против Тенгена:	FOOMB6AP
Детройт против Тенгена:	ROOMB6AP
Миннесота против Тенгена:	SIOMB6AP
Кливленд против Тенгена:	VOOMB6AP
Бостон против Тенгена:	JOOMB6AP
Сиэтл против Тенгена:	SAOMB6AP
Калифорния против Тенгена:	UOMB6AP
Окленд против Тенгена:	SEOMB6AP
Бостон против Тенгена:	JOOMB6AP
Сиэтл против Тенгена:	SAOMB6AP
Калифорния против Тенгена:	SUOMB6AP
Окленд против Тенгена:	SEOMB6AP

RED ZONE

Пароль бессмертия: BAA BAA CBC AA.
Пароль скрытой игры: B (9 раз) A (2 раза)

REVOLUTION HEROES
(GUERILLA WAR)

Выбор этапа. Для выбора этапа, а также уров ня сложности, на экране выбора героя нажм **A + B + START.**
Секретный экран опций. На экране выбор режима игры (один игрок или два игрока) на жми **SELECT + START + B.** Когда появится мен опций, используй ↑ и ↓, чтобы выбрать оп цию, **A** – чтобы изменить ее значение **START** чтобы начать игру.
Дополнительное продолжение. В режим двух игроков, когда закончаться жизни, нажм **A, B, B, A.**

RING KING

Непобедимость: нажмите кнопку **A** на 2 джо стике, кнопку **A**, **Select** и опять кнопку **A** – на кнопки **A** и **B** на 2 джойстике и, наконец, **B, B** н первом. Чтобы начать игру, нажмите **START**.

RIVER CITY RANSOM

Пароль игры со 122 долларами, 30 ед ницами во всех атрибутах и 99 ST:
EMTKGA0DBDh WcEtZhSQjTZ
fUXYofbaZ7N
Пароль игры с 60 долларами, Акробатиче ким Цирком (Aero Circus), Ногами Драко (Dragon Feet), Каменными Руками (Sto Hands), Смертельными Шагами (Fatal Step и Человеком-Копьем (Javelin Man):
yF143Lo3kUu aHR3gfsReru efqj zqicnOY
Пароль игры с 114 долларами и всеми в шеперечисленными возможностями:
2B5zJGuNsYu mz5yAbodavq SbWfvmmYjjU
Чтобы начать, имея Кеды (Sneakers) и е кое-что: zA'c21NrXNVr bjx2jY1Qdop

dB'riyphdgTX
Пароль игры после приобретения Крыла Родана (Rodan Wing):
89TPUSVQSO Ypm5GduXAVs
YAullsOelEa

ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES

Робин Гуд должен найти драгоценности.
На заставке нажмите А 8 раз, затем В 8 раз и введите пароль:
CATACOMB – после тюрьмы
WALL – стена Адриана (Hadrian)
LOCKSLEY – замок Локсли
DUBOIS – поместье Дюбуа
SHASE – скачка в Шервудский лес (Sherwood)
CATHEDRA – спасение девушки
BOAR – битва с боровом
MASTER – поиск мастера Трейнера (Master Trainer)
CHAPEL – встреча с Мариан (Marian)
WELL – поиск источника TAX – нападение на телегу с золотом
POND – поиск живой воды
VILLAGE – оборона шервудской деревеньки
CELTS – битва с кельтами
TOWN – поездка в город
CASTLEIN – после дворца шерифа.

ROBOCOP

Неограниченные продолжения: одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **SELECT**, когда появится надпись Game Over. Нажмите **START**, чтобы перейти к заставке с надписью Robocop, которая будет выполнена большими буквами. Выберите Continue , и вы вернетесь на последний достигнутый вами уровень игры.

ROBOCOP 3

Чтобы воспользоваться сверхоружием и взлететь, нажмите и удерживайте **↓+A**, потом отпустите **↓**. Удерживая **A** вы летите. А если хотите при этом еще и по неприятелю стрелять, то нажимайте **←/→+B**.

В центре табло компьютер выводит информационное сообщения, предупреждающие Робокопа о повреждениях (DAMAGE) различных его частей, наличии горючего (FUEL) при полете на реактивном ранце, а также призывающие его соблюдать закон (LAW), сохранять бдительность (ALERT), служить народу (SERVE THE PUBLIC TRUST) и уничтожать врагов (SCUM).

ROBOCOP 4

Жизни и оружие спрятаны за дверями 1, 2 и 4 уровней.На уровне с экраном в центре расположена ЭВМ. Остановитесь около него и нажмите **↑**. Ваш герой повернется спиной, и в этот момент стреляйте.
Восстановить энергию: после победы над танком и очередным боссом нажмите А.

ROBO PIT

Пароль на последний поединок:
X9YI47DM UGWN GXXK XFPX
3XN3 JYWW WAXX DO

ROBOTEC (MACROSS)

Супервыстрел – нажмите **SELECT**. Этот выстрел можно производить только два раза в одной жизни.

ROBO WARRIOR

Найдите Колодцы надежды (Wells of Hope):
1-1: Ищите посреди квадратной скалы. Входите с востока и смотрите левее Чаши (Chalice). 5 раз взорвите бомбами стену.
4-1: Разыщите два квадрата воды у окончания первого экрана. Колодец вы найдете в правом квадрате.
6-3: Ищите скалу, которая образует форму слова HELP. Входите с востока и ищите в центре буквы P.
7-1: Проверьте верхний квадрат во второй водной зоне. Включите предохранитель жизни, затем входите с востока и пройдите один квадрат на север.

STREET FIGHTER 5

Выбор порядка ведения боев: Подключи второй джойстик и переведи курсор в желаемую сторону, потом нажми A или B.

STRIDER HIRYU

Пароли этапов

2 – BCJB-BBNB-NBAB
3 – HLDJ-DIGH-GHGH
4 – HLEJ-DIGH-GHHH
5 – INHK-GJHI-HILI
6 – JPIL-HKIB-IBMJ
7 – BJAP-PEAN-ANOB
8 – DMCC-BGCP-CPOD

SUMMER CARNIVAL'92
(RECCA, THUNDER BIRD)

В начале игры поставьте "NORMAL GAME", зажмите SELECT и нажмите START – будет SOUND TEST.

SUPER CONTRA

1. Переключение стадий – на экране заставки нажмите джойстик ↑ или ↓. Чтобы получить 30 жизней, нужно одновременно нажать кнопку "A", "B" и START.

2. В третьей зоне при битве с пауком лучше держаться правой стороны экрана.

3. В четвертой зоне из аппаратов вылетает ограниченное количество шаров, так что не нужно торопиться.

4. В пятой зоне, когда начнут падать камни, делайте сальто на месте, а затем расстреливайте упавшие камни.

5. В середине 8 зоны нужно быть осторожным – опускающаяся и поднимающаяся плита может столкнуть Вас в пропасть.

6. На последнем этапе можно без риска победить громадного "чужого", встав вплотную к его когтям и стреляя ему в голову. В этом положении ни одна огненная звезда вас не тронет.

Дополнительные жизни. Нажми на экране с заставкой →←↓↑ A, B, START – получишь 10 жизней. Тридцать жизней даст нажатие A/B START

SUPER DONKEY KONG

Пароли уровней:

Бананы – 1, Шарик – 2,
Яблоко – 3, Сердечко – 4,
Бочка – 5.
1 – 1223; 2 – 3421; 3 – 4541; 4 – 5324;
5 – 2514; 6 – 3521; 7 – 4131;

SUPER JETMAN

Пароли уровней:

1 – 3100; 2 – 8412; 3 – 6814;
4 – 5212; 5 – 5705.

SUPER KONAMI 3

Если у вас убили одного из освобожденных бойцов – нажмите ↑ + START, а если вы потеряли энергию, то SELECT. Потери восполнятся.

SUPER MARIO BROTHERS

В мире 1-1 за цветочным горшком ищи жизнь. Ты должен прыгать, пока не ударишься о невидимый кирпич. Внутри спрятан гриб.

В мире 1-2 сразу же за первой пропастью, есть две кирпичные площадки. Запрыгивай на верхнюю. Разбив кирпич у правого края, ты получишь жизнь. В конце этого этапа есть зона, из которой можно попасть в три следующих мира. Поднимись на втором лифте, прыгни и беги направо. Чтобы попасть на призовой «минус-мир», будь в облике Марио, когда доберешься до конца мира 1-2

В мире 1-4 иди направо, пока не увидишь длинный зал. Обрати внимание на выступ над твоей головой. Подгони этот выступ к левому краю экрана и прыгни в левый угол. Марио «ввинтится» в кирпичи. ← и неоднократные нажатия A позволят пройти сквозь стену.

В начале мира 2-1, там, где бродят два гуся, между бетонными блоками спрятана дополнительная жизнь. Если встать чуть левее кирпичной площадки и подпрыгнуть, то появится еще одна площадка. Запрыгивай неа нее – появится жизнь

В мире 3-1 жизнь припрятана на мосту в невидимом кирпиче.
В мире 4-2 за четвертой пропастью есть лоза, ведущая в три последних мира.
В мире 8-2 жизнь ищи пот трамплином.
Продолжение игры на последнем уровне с тремя Марио: нажмите кнопки А и START, когда игра закончится. Простой способ пробежать мимо Баузера. Если Марио достигнет Баузера в конце уровня в качестве Супер Марио, вы можете просто бежать на Баузера. На несколько секунд Марио неуязвим и может без ущерба прошмыгнуть мимо Баузера. Чтобы заработать 5 000 очков на финальном флагштоке каждого уровня, вы должны разогнаться с помощью кнопки В и прыгать – А. Марио или Луиджи может войти в Загадочный отрицательный Мир, пройдя к трубе в конце Области 2 Мира 1 и разбив второй и третий кирпичи перед трубой на потолке. Если Марио прыгнет правильно, он сможет пройти через стену, где окажется в комнате с тремя трубами. Войдите в первую или третью трубу, и вы перенесетесь в минус Первый Мир?

SUPER MARIO BROTHERS 2

Переход 1: Он позволит вам перейти из мира 1-3 в Мир 4-1. Чтобы достичь зоны перехода, доберитесь до Мира 1-3 и затем отнесите Банку для Зелья правее башни. Бросьте Зелье в Банку. Войдите в подпространство и переноситесь, просто сойдя в Банку.
Переход 2: Следующая зона перехода переносит вас из Мира 3-1 в Мир 5-1. Чтобы достичь ее, пройдите в начало Мира 3-1. Падайте во второй водопад и приземлитесь на узком взгорке посреди водопада. Войдите в дверь на взгорке. Внутри находится длинный ряд травы, которую можно вырвать, 11 – ая слева и шестая справа – это Зелье. Возьмите Зелье и используйте его, чтобы войти в подпространство в Банке сразу за травой. Теперь вы переноситесь в Мир 5-1.
Переход 3: Используйте следующий переход, чтобы попасть из Мира 4-2 в Мир 6-1. Направляйтесь в раздел Мира 4-2 со всеми Китами. Когда достигнете платформы с Банкой, воспользуйтесь Зельем, чтобы создать подпространство, и затем используйте Банку для перехода.
Переход 4: Этот переход перешлет вас из Мира 5-3 в Мир 7. Переход расположен сразу после выхода в комнату с Масками. Поднимитесь по длинной лестнице из комнаты с Масками до самого верха. Над головой вы увидите платформу с Банкой. Чтобы добраться до нее, вы должны совершить Мощный прыжок на корточках (Луиджи особенно хорош для этого). Когда заберетесь на платформу, просто с помощью Зелья войдите в подпространство и затем переноситесь в Мир 7.

SUPER MARIO BROTHERS 3

Неограниченное число жизней: на раннем этапе игры возьмите Гриб и Лист, чтобы стать Енотом Марио. Когда вы достигнете Мира 1-2, стойте в конце высокой трубы с выходящими из нее Гумбами. Дождитесь, пока примерно пять Гумб окажутся на земле, и затем прыгайте как можно выше и приземлитесь на Гумбу. Затем прыгайте снова на другого Гумбу. Продолжайте топтать Гумб, не касаясь земли, и вы заработаете кучу очков, а потом и жизней! Такой же прием вы можете использовать в миникрепости в Мире 2. На первом экране появляются трое Сухих Костей. Когда они появляются все трое, взлетайте и прыгайте на них, аналогично тому, как описано выше.
Как найти Волшебный Корабль с сокровищами. Чтобы добраться до Волшебного корабля с сокровищами, загруженного монетами, вам нужно закончить этап с особенным счетом. Последние две цифры вашего счета должны быть 10, а общее число монет должно быть 11-кратно номеру этапа. Например, чтобы добраться до Корабля с сокровищами в конце Мира 1-1, ваш счет должен заканчиваться на 10 и у вас должно быть 11 очков (1X11). Чтобы ваш окончательный счет кончался на 10, дождитесь, пока две последние цифры вашего счета станут равны 10, а таймер будет иметь четное число.

Как отыскать три Волшебных Свистка. Вот где найти три Волшебных свистка:
Первый Свисток: Идите в Мир 1-3, в область, где три белые платформы расположены по диагонали экрана, а ниже и выше их расположены зеленые платформы. Встаньте на среднюю белую платформу. Нажмите и удерживайте несколько секунд кнопку ↓. Вы окажетесь позади экрана. Идите вправо, ни к чему не прикасайтесь, пока не достигнете комнаты с сундуком – внутри лежит Первый свисток.
Как осуществить переход только с двумя Свистками. Чтобы перейти прямо в последний Мир, возьмите первый Свисток (Мир 1-3) и второй Свисток (в Замке, где впервые появляются Сухие Кости). Получив второй Свисток, дуйте в него, чтобы попасть в режим перехода. Теперь дуйте в первый Свисток. Вы перенесетесь в начало Мира`8.

SUPER MARIO BROTHERS 5

Нажмите ↓, чтобы прыжок получился выше; когда вы начнете мигать, отпустите крестик на джойстике. И только тогда ткните кнопку прыжка.
На уровне 4-2 принеси бутыль к сосуду, брось ее и зайди в дверь. Сядь на кувшин – и перенесешься на уровень 6-1.

SUPER SONIC 5

Во время игры разбегитесь и нажмите паузу, а затем отпустите – Соник высоко подпрыгнет.

SUPER SPRINT

Закончить уровень за один круг: используйте функцию замедленное движение (slomo), когда ваш автомобиль заканчивает первый круг. Если вы сделаете это вовремя, вашей машине будут приписаны два, три или даже пять дополнительных кругов. Если у вас нет функции «замедленного движения», вы можете исполнить этот трюк как можно быстрее, нажимая на кнопку START, включая и выключая паузу при приближении к финишу первого круга.

SUPER SPY HUNTER

Дополнительные жизни: сыграй в рулетку, нажав START + SELECT (или на титульном экране нажмите и удерживайте A + B + SELECT). Появится бегущая полоска с числами 1...12. Ее можно остановить при помощи A – получите от одной до двенадцати жизней.
Погибнув, на экране продолжения восемь раз нажмите A, направив пушку вниз, а потом выберите продолжение (START). Играя в пинг-понг, вы сможете заработать дополнительные жизни.
Двадцать четыре жизни можно получить, нажав START + ↑ в момент, когда ваша машина взорвется.
Усиление машины: Приостановите игру в любом месте, поставив на паузу, и нажмите ↑, ↑, B, →, →, B, ↓, B, ↓, B, ←, ←, A, START. Код можно применять повторно.

SWORD MASTER

Бесконечные продолжения. На заставке одновременно нажмите кнопки ↓ и SELECT на своем джойстике. Затем – START. Когда ваш Мастер Меча умрет в следующий раз, на экране появятся слова "FREE PLAY" (Свободная игра). Играйте, сколько хотите.

TECMO BOWL

Этот пароль позволит вам сыграть как Чикаго (Chicago) против невидимой команды: 397BFFA5.
Команда играет против себя самой. Используйте эти пароли, чтобы заставить играть ту или иную команду против себя самой:

Чикаго (Chicago):	697BFFA5
Кливленд (Cleveland):	49AFFBA9
Даллас (Dallas):	63AEFFA5
Индианаполис (Indianapolis):	43AFFEAC
Лос-Анджелес (Los Angeles):	969FDFA5
Майами (Miami):	46AFFDAB
Миннесота (Minnesota):	AC37FFA9
Нью-Йорк (New York):	269DFFAI
Сан-Франциско (San Francisco):	9C3F7FA5

Сиэтл (Seattle): 93AFEFA5
Вашингтон (Washington): 997FBFA5
Используйте эти коды, чтобы сыграть в Текмо-Боулинг:
Лос-Анджелес против Вашингтона: 967FBFA5
Сиэтл против Вашингтона: 937FBFA5
Сан-Франциско против Вашингтона: 9C7FBFA5
Сан-Франциско против Денвера (Denver): IDAFF7A6
Чикаго против Лос-Анджелеса: A89FDFA8
Чикаго против Нью-Йорка: 289DFFAO
Сан-Франциско против Сиэтла: IFAFEFAO
Вашингтон против Чикаго: 587BFFAO
Майами против Сан-Франциско: 072F7FAA
Денвер против Далласа: OC9EFFA9
Лос-Анджелес против Миннесоты: 9437FFA3
Нью-Йорк против Майами: 24AFFDAD
Сиэтл против Кливленда: 13AFFBA9
Лос-Анджелес против Майами: 16AFFDAB

TECMO SUPER BOWL

Обман жребия. В начале игры, когда рефери подбрасывает монетку, а выигрывает компьютер, есть момент между картинкой, где изображена "Решка" и выбором (Кик-офф или Возврат). Так вот, если в этот момент нажать B, то компьютер выберет Кик-офф!

TECMO WORLD WRESTLING

Прослушать звуки игры: на заставке одновременно нажмите A,B и ↑, ←, а затем SELECT.

TERMINSTOR 2: JUDGEMENT DAY

Продолжение. На экране "GAME OVER" зажми SELECT

TERRA-CRESTA

Выбор уровня. 13 раз нажмите RESET, потом START. Уровни выбирайте при помощи ←, →.

Главное – больше вреда причинить врагу (т.е набрать большее количество очков).

TERRA STAR

Чтобы попасть в меню выбора и спецэффектов, нажмите одновременно «Start», A, B.

TETRIS BY TENGEN

Трансформация блоков. Поставь игру на паузу и нажми ↑, ↑, ↓, ←, →←, →, B, A – длинный красный блок будет заменен блоком наверху экрана
Выбор этапа. Поставь игру на паузу и нажми ↑,↓, ↑, ↓, ←, →, B, B, A

THUNDERBIRDS

Выбор уровня. Зажмите ↖, перезагружая игру (Reset). Далее, одновременно нажмите кнопки A, B и SELECT. Это переведет вас в режим выбора (Configuration Mode), где вы сможете выбрать уровень и изменить уровень сложности игры. Автоматическое завершение уровня. Сделайте паузу в игре. Далее нажмите ↑, ←. Затем одновременно нажмите кнопки A, B и Select. Когда снимете паузу, окажется, что уровень завершен!

TIGER - HELI

Продолжение игры: чтобы продолжить игру после потери последней жизни, одновременно нажмите кнопки A и B.

TINY TOON 2

Бесконечные жизни: нажмите ↑ + START.
Поразить противника: запрыгните на него и ударьте молотком (B).
На месте собранной морковки появляются кубики с инициалами WB, на кубиках можно стоять, прыгать по ним и залезать наверх.

TINY TOON 4

Если на рулетке цифры останавливать при помощи START, всегда будут выпадать жизни.

TITANIC

Пароли уровней

2. KKRLAAQ 3. NOADACA
4. KLEYHGN 5. ZIEERUW

TOKI

Пароль: 6. MYTTITF

TOMBS & TREASURE

Секретный путь Кукултана. Идите на юго-восток. Пройдите на один экран наверх. Там будет ма-аленький проход в лес, на запад. Идите туда и поищите секретный путь. Вам нужно на запад. Идите секретным путем в Nunnery, поговорите там с богом Кукултаном, а он поможет решить загадку, над которой ты наверняка не первый час ломаешь голову.

TOOBIN

Зона перехода. Вы можете перенестись в этой игре на самой первой реке. Просто плывите, пока не доплывете до водоворота в левой части экрана, который перекрыт ветками. Стреляйте в ветки своими Банками (Cans), плывите прямо в водоворот, и вас унесет в следующий уровень игры.

TOP GUN 2

Дополнительные самолеты. Когда на титульном экране появляются прожекторы, нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, и, B, A, START – услышишь звуковой сигнал. Начни игру. Набрав 20 тысяч очков, ты получишь три дополнительные самолета

TOP GAN 3

Как посадить самолет на авианосец. Поставь тягу THRUST = 47%. Когда высота упадет до показателя ALT = 90...200 ft (VERT.VEL =8 ft), увеличь мощность до THRUST = 48...50% (ALT>71 ft, VERT.VEL= 0 ft). Увидев палубу, выпусти шасси и тормозной крюк (A и B) и жми до упора.

TOP PLAYERS TENNIS

Пароли игры в финале Открытого чемпиона Франции (French Open) в роли Лендла (Len против Эверта (Evert):
D?AA! GNLAN YABLL;
JDLZU UC*4L NIHGU;
KVDQP YOIEL L*HRE.

TOTAL RECALL

Дополнительная жизнь. В начале игры ид те к кинотеатру. Оказавшись внутри, вы дите все сеансы. Если вы просмотрите все, в конце получите жизнь.

TOXIC CRUSADERS

Пароли уровней

2 – 2258(3276); 3 – 7525;
4 – 3815; 5 – 4843(7011)

TOWN & COUNTRY 2 : THRILLA`S SURFARI

Бонус-уровень. В третьем эпизоде перв уровня, когда ты упадешь после первого во пада, приготовься и, как только приблизиш ко второму, прыгай как можно дальше. Если пройдет успешно, ты получишь бонус-уров **Переход на уровень Пустыни.** На все той реке, перед тем, как ты упадешь в первый допад, зажми → и держи. По идее, тебя пе несет на уровень с Пустыней с девятью ж нями.

TRACK AND FIELD 2

Мировой рекорд в метании молота (Hamm Throw): сначала, делая бросок, доведите ука тель силы как можно ближе к нулю. Когда ин катор броска замигает, швыряйте молот под лом 80 градусов. Если вы исполните трюк п вильно, то ваш бросок составит 92,04 метр

Пароли игр:

Команда	1-й день	2-й день	3-й день	4-й день
USA	1GG3GVR54	HGG3KURN2	1GG3GURN4	1SS3KVJ5C
Корея	MLGF6VRIC	MDS3KURYC	MDS3GURIC	4DG3KVJY4
Китай	CLS3GVRGC	BDS3KURGC	BDS3GURSC	CDGFKVJS4
Кения	ISSF6VRFC	YGGFKUR3C	YGS3GURFC	YSSFKVJDJ
USSR	RSS3GVRWC	RGS3KURO4	ISSF6UROC	ISSFKVJWC
Канада	ILGF6VRDC	YLG3KURDC	IDGF6URDC	ISL3KVJDC
Франция	TLS3GVRCC	2LGFKURBC	TDS3GURCC	2LSFKVJCC
Германия	NDS3GVR24	5DG3KUR22	NLG3GURTC	NDG3KVJTA
Англия	ZYGF6VRM4	AYG3KURM4	AYS3GURMC	AYSFKVJMC
Япония	SSS3GVRPC	SSS3KURPC	SGG3GURX4	SSGFKVJPC

TREASURE-MASTER

Порядок сбора предметов. Для начала – сапоги. Потом – мину (она взорвется, и ты попадешь в аквариум). В аквариуме возьми пульт. Иди обратно. С помощью пульта (кнопка В) активируй электромагнит и подойди к вопросительному знаку. Когда подводная лодка начнет падать, прыгай вместе с ней и проникни внутрь (кнопка А). Подбери мину, когда выберешься из водоема.

Пароль секретного мира:
3HDJL9DNQV2WYTV4S91RXR86.

TWEEN BEE 3

Любое количество жизней (от 9 до 99). Войдите в режим OPTIONS. Вы увидите небольшую табличку, внизу которой стоит число 03. Наведите на него стрелку, и нажимая джойстик влево или вправо, меняйте количество жизней, как вам нравится.

TWIN COBRA

Если вы накопите 9 супербомб, то, когда ваш запас наполнится, вы можете бомбить цели на земле и получать жизни вместо неуязвимости и премиальных звезд.

TWIN EAGLE

Если подбирать площадки более одного раза, то и мощность оружия возрастает пропорционально. Синие объекты – это бомбардировщики. После попадания они теряют бомбы; подбирайте их и пользуйтесь (кнопка А). Сброшенная бомба уничтожает всех врагов в пределах экрана. Чтобы продолжить игру с того места, где рухнут последний ваш вертолет, нажмите А + В, но учтите, что все очки при этом теряются.

UFOURIA

Этот пароль выведет тебя не к двери последнего босса с полным инвентарем. Размести точки указанного цвета в ячейках таблицы (ряды пронумерованы, а колонки обозначены буквами): красные – A0, A5, B0, B1, C2, C5, D2, F1, F4, F5; зеленые – A1, A2, B2, C0, C4, E0, E1, E4; синие – A3, B4, D2, D4, E2, F3.

ULTIMA: EXODUS

Для того, чтобы быстро разбогатеть в Ультиме, необходимо создать нового героя, отдать его золото другому участнику вашей команды (он начинает со 100 золотыми монетами) и убить нового героя. Повторяйте эту процедуру, пока ваш отряд не разбогатеет!

ULTIMA: QUEST OF THE AVATAR

Как найти барда. Попадись на врага и проиграй битву. Теперь тебя возвратили в замок. Теперь иди в ближайший городок. Иди в нижний правый угол карты, и возле костра ты найдешь Барда. Теперь осталось попросить его присоединиться к тебе.

ULTIMATE AIR COMBAT

Пароли уровней
1 BQQR999BT!VBBBBTXFYYY
2 CWWXDDDC99!VBBCVBDFYYCVF12JJ
3 DDDGH11DDSCYYYDSNR!!!DC9VDDD
4 FYY2LLLFY!Y2JJF!7!XDDFXSDH11
5 GGGLP77GGBH4LLGGF4P77GBTZK33
6 H116R99HIW2P77H4GMOSS HZBH6NN

7 JJJPVBB JJMOFYY JM8C2JJ JH4RXDD
8 K338CWW KYY4R99 K2JPVBB K2MOFYY
9 LLLRXDDLLPVHIILLK8CWWLGF4R99

URBAN STRIKE

Секретный пароль – AM56.

VEGAS DREAM

С этим паролем вам потребуется только 1 $ для завершения игры:

G!E! K7!H 18UL QL; 9T7K!!!! !!P1 A2;
VGAU 8LVK RGAU 8L; 5QK7 DQ12 GLS4 IP
3MWJ SHBU 9M22 22; 22J3 ?M1T CWAN XM;
TICW AN33 3333 64.

Дополнительные деньги: возьмите любой код, какой вы заработали в игре и введите его, обменяв 17-го и 18-го персонажей. Вы миллионер!

VIGILANTE

Выбор этапа. На титульном экране нажми ↑, ←, A, B. Вы попадете в секретное меню, где можно выставлять уровни.

WACKY RACES

Приоритет получения призов. Бомбы, хвост, после чего копи кости на аптечку

WALL STREET KID

Masion
L50UB(4)52?(4)?(4)?(4)?(4)?(5)
V60W0D0C0M30C08
Yacht G1HGLL3(3)46?(4)?(4)?(4)?(4)?
(5)E62(2)70C0M30C(2)
Финальный пароль игры:
MCA1B IOWO? SH40Q 2020E
0?% 4? %4?%4 2V8MK CQ208
M3OCO C

WCW WRESTLING

Вы можете использовать эти коды для выбора своих соперников:

STING:
Выиграл 3 боя: BXDR NBQ5 19DQ
Выиграл 6 боев: -XDY YBZH Y9DK
Выиграл 9 боев: QXD- OBOD L9DQ
LEX LUGER:
Выиграл 3 боя: DXH5 NBD5 R9DK
Выиграл 6 боев: LXHT YB67 N9DM
Выиграл 20 боев: 15H7 IBOZ DZNY
RICK FLAIR:
Выиграл 3 боя: DX7X NBT5 R9DV
Выиграл 6 боев: BX7Z YB07 R9DI
Выиграл 20 боев: N579 IBBZ RZNZ
MIKE ROTUNDA:
Выиграл 3 боя: DXT9 NB15 R9DW
Выиграл 6 боев: BXTH YB>7 R9DV
Выиграл 20 боев: N5T7 1B07 RZNY
KEVIN SULLIVAN:
Выиграл 3 боя: DXRZ NBY5 R9D5
Выиграл 6 боев: BXRT YBGH R9D2
Выиграл 20 боев: L5RN 1B47 IZNT
RICK STEINER:
Выиграл 3 боя: DXNH NB-9 R9DI
Выиграл 6 боев: BXND YB4H R9D5
Выиграл 20 боев: B5NN 1B47 IZNT
RIKY STEAMBOAT:
Выиграл 3 боя: DXIT NBV5 R9DL
Выиграл 6 боев: YXII YB37 R9DD
Выиграл 20 боев: J51L IBZZ IZNQ
ROAD WARRIOR HAWK:
Выиграл 3 боя: DXBR NBQ5 R9DG
Выиграл 6 боев: BXBI YB37 R9DD
Выиграл 20 боев: Y5BY IB57 RZNJ
ROAD WARRIOR ANIMAL:
Выиграл 3 боя: DXYD NBK5 R9D6
Выиграл 6 боев: BXYB YB57 R9DY
Выиграл 11 боев: -XY- GBGI R9DQ
Выиграл 20 боев: N5YI IBP7RZNT
STEVE WILLIAMS:
Выиграл 3 боя: DXLN NBM5 R9D4
Выиграл 6 боев: BXLY YB7H R9DV
EDDIE GILBERT:
Выиграл 3 боя: DXJI NBW9 R9D5
Выиграл 6 боев: BXJL YBTH R9DK
MICHAEL HAYES:
Выиграл 3 боя: DXOB NB89 R9D7
Выиграл 6 боев: BXOJ YBDH R9DW
Выиграл 9 боев: JXOG OBGD R9DV

Уважаемые игроки Dendy и читатели наших книг!

Даже если вы живете в крупном городе, не всегда есть возможность купить приставку или картридж с любимой игрой, книжку с описаниями и кодами. А если вы живете в маленьком городе или поселке? Традиционная рассылка занимает очень много времени, а в наше время, когда везде появились компьютеры, эту проблему можно решить на современном уровне. Если у вас в школе есть компьютерный класс с выходом в интернет или интернетклубы, вы можете посетить наш интернетмагазин, ознакомиться с ассортиментом и заказать все, что вам нужно.

Здесь можно выбрать видео-, аудио технику, игровые приставки, полюбившиеся вам игры, картриджи, книги и многое другое.

Интернетмагазин — это удобно, товар можно выбрать, не выходя из дома. Это быстро — заявка поступает к нам в тот же день из любого уголка России, за 1–2 дня формируется заказ и высылается вам

Наш адрес: www.avipiter.ru

Как выбрать, оплатить и получить товар в интернетмагазине «АВИ ПИТЕР»

Как найти и выбрать нужный товар?

Все товары разбиты на группы. Выбрав нужную группу, например «Игры», нажатием кнопки, вы попадаете на страницу подробного каталога игровых приставок, аксесуаров, картриджей и литературы. Обратите внимание на цифры, которые стоят внизу — это количество данных моделей, имеющихся в настоящее время в магазине. Чтобы посмотреть детальную информацию об интересующем вас товаре - нажмите на его изображение или название, после этого вы попадете на страницу описания товара.

Если вы еще на знаете, что хотите?

На главной странице вы сможете воспользоваться быстрым поиском. Для этого, в поле «Поиск», вы должны ввести слова поиска (это может быть название товара или название группы товаров) или цифру - цена, за которую вы рассчитываете приобрести товар. Вы можете воспользоваться «Расширенным поиском», нажав на ссылку в верхнем меню «Поиск товара» и по нужному критерию найти товар.

Как оформляется заказ

Если вы нашли необходимый товар, то можете приступить к формированию заказа. Рядом с описанием товара, Вы всегда найдете либо текст «Положить в корзину», либо кнопку с таким же текстом, нажав на которые, ваш товар попадает в корзину. Об этом вас проинформируют в диалоговом окне. Нажав на кнопку «Корзина покупателя», вы попадаете в корзину, где показаны все набранные товары.

Корзина

Всякий раз, нажимая на ссылку «Положить в корзину» или на кнопку «Купить», вы выбираете товар и кладете его в виртуальную корзину подобно тому, как делаете в обычном магазине. По ссылке «Корзина покупателя», вы оказываетесь на странице, где указаны все отобранные вами товары, их количество (которое можете изменить). Здесь же вы можете удалить товар из корзины, указав в поле «Количество товара» - 0.

Для оформления заказа нажмите кнопку «Оформить заказ»

Откроется страница оформления заказа. Внимательно посмотрите все параметры заказа и

заполните все поля, если все правильно, нажмите кнопку «Заказать».
Нажав на текст «Корзина покупателя» в верхнем меню, вы попадаете в корзину, где показаны все выбранные товары, которые можно удалить из заказа (часть или все) или увеличить количество. Чтобы приступить к оформлению заказа, необходимо нажать на кнопку «Оформить заказ».
Далее вам необходимо ввести полностью все ваши данные, особенно будьте внимательны при заполнении поля индекс и адрес доставки (необходимо, кроме города/нас.пункта также указывать область/район/край). После проведения этих операций все данные будут переданы на наш специальный сервер, который надежно защищен от взлома. В течении 2-х дней после оформления заказа, ваш товар резервируется под вас. За эти 2 дня вы должны оплатить заказ и уведомить об оплате. В противном случае, ваш заказ могут приобрести другие покупатели.
Каталог товаров в магазине обновляется ежедневно (новые товары добавляются в каталог, а некоторые товары снимаются с продажи). Возможна ситуация, когда вы не успели зарезервировать или выкупить заказанный вами товар и он заканчивается на складе. В этом случае заказ отправляется вам частично, а недостающие позиции, если вы не снимаете заказ, досылаются позже, по мере поступления их на склад, о чем вы будете уведомлены.
Если вы заказали больше того, что собирались купить или передумали делать заказ и хотите его отменить, то срочно напишите на наш e-mail. В сообщении укажите Ф.И.О., в противном случае заявка не будет выполнена. После выполнении операции удаления, вы получите уведомление на e-mail, с которого прислали запрос.

Оплата

Выбранный вами товар оплачивается через отделение Сбербанка переводом денег на наш счет или почтовым переводом.

Почтовый перевод

Этот вид платежа делается в отделениях свя зи (почта), рекомендуем использовать это способ только если вы удалены от учреждени банка/сбербанка РФ, так как комиссия почт составляет 10% от суммы перевода. Посл оплаты заказа обязательно сообщите нам п электронной почте orders@buycd.ru о факт оплате. В сообщении укажите дату и сумму оп латы, Ф.И.О. и номер платежного документа Формирование и отправка заказа производит ся сразу после подтверждения факта оплаты.
В нашем интернет-магазине все цены даны у. е. Оплата производится рублями из расче та 1 у. е. = 1 доллару США по курсу ММВБ н день оплаты.
Цены на товары, указанные в нашем интер нетмагазине, уже включают все налоги.

Как происходит доставка заказа

Время доставки вашего заказа рассчитыва ется таким образом:
Общее время доставки = время формирова ния заказа + время оплаты и поступления де нег + время доставки почтовой службой.
Доставка почтой осуществляется только н территории России и железнодорожным транс портом (в отдельных случаях - авиа). Ка правило, время доставки составляет 2-3 не дели, однако, к сожалению, почта может дос тавлять заказ и гораздо дольше.

Возврат заказа

Вы можете отказаться от получения и опла ты заказа в случае потери им товарного вид за время транспортировки. В случае, если в уже оплатили его, мы вернем вам полную сум му, которая была зачислена на счет интер нет-магазина.

Обмен товара

Если вы получили товар и поняли, что это н то, что вы хотели, то мы можем обменят товар на равноценный. Пересылка товара оп лачивается вами.

НАШИ КНИГИ ВЫ МОЖЕТЕ КУПИТЬ:

г. Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д. 2, деловой центр «Охта», 1-й этаж, тел. 440-51-30, 440-51-32;
E-mail: abci@peterlink.ru
г. Санкт-Петербург, наб. реки Фонтанки, д. 36, Центр видеоигр, тел. 272-8377;
E-mail:neva-visit@peterlink.ru
г. Екатеринбург, ул. Кирова, 28, (проходная завода ВИЗ, тел. 22-13), тел. (3432) 63-22-13;
E-mail: v.irina@mail.ur.ru
г. Ростов-на-Дону, ул. Немировича Данченко, д. 78/6, тел. 44-73-37;
E-mail: Valer@aaanet.ru
г. Новосибирск, ул. Петухова, д. 51 (вн. тел. 18-65), тел. 8-902-911-63-44;
E-mail: wenderer@online.nsk.su

Энциклопедия лучших игр для Dendy

Руководитель проекта ***Кевлюк А. А.***

Корректор ***Лытаева М. Л.***
Компьютерная верстка и дизайн ***Шундалова Л. Ю.***
Художественное оформление обложки ***Шундалова Л. Ю.***

Подписано в печать 20.09.2002 Формат 70x100/16.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 13 п.л.
Тираж 5 000. Зак. № 815

Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №2 – 5915 от 19 апреля 2002 года. Выдано Северо-Западным окружным межрегиональным территориальным управлением Министерства Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ
ОБУЧАЮЩАЯ
ВИДЕОПРИСТАВКА
КИБОРД 003
SIMBA'S
ИНТЕРФЕЙС WINDOWS
МАНИПУЛЯТОР "МЫШЬ"
БОЛЕЕ 40 ОБУЧАЮЩИХ И
ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

MAGISTA 16
- Обучающий 16-ти битный компьютер
- Полная совместимость с SEGA 16 бит
- Лёгкие в освоении обучающие программы
- Возможность подключить компьютерные клавиатуру, мышку, дисковод
- Встроенный электронный диск для сохранения текстов и рисунков в формате IBM PC
- Возможности персонального компьютера при цене игровой приставки
MAGISTA 16
Бакалавр
ISBN 5-93603-089-X
9 785936 030895
Первый в мире переносной обучающий 16-ти битный компьютер, полностью совместимый с играми SEGA 16 бит.
www.NewGame.ru